索尼告别DualShock时代，PS3手柄新名称确定 | PSP不会降价，110款新作开发中 | Wii北美首发100万台



优惠价 ¥5.80元
15 LeveL
2006.10B
游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

LV13 读者调查表 中奖名单公布
(PSP+NDSL+小神游SP+levelup.cn特制T恤)

特稿

时代勾勒的线条
——记忆中的几款经典游戏

新作 | Previews

王国之心II 最终混合版+ PS2
白骑士物语 PS3
VR战士5 PS3
吸血鬼之雨 X360

NDS 前线任务 1ST
NDS 美妙世界
X360 光环战争
PS3 GT赛车 HD
MUL 恐惧
NDS 最终幻想XII 亡灵之翼
NDS 勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER
PS3 全能赛车2：火线追击
PS3 忍者外传Σ
MUL 漫画英雄：终极联盟
X360 质量效应
MUL 刺客信条
X360 心灵杀手
X360 交火

掌机研究室

研究室专题 Vol.8
实战2.71系统运行ISO

动漫游

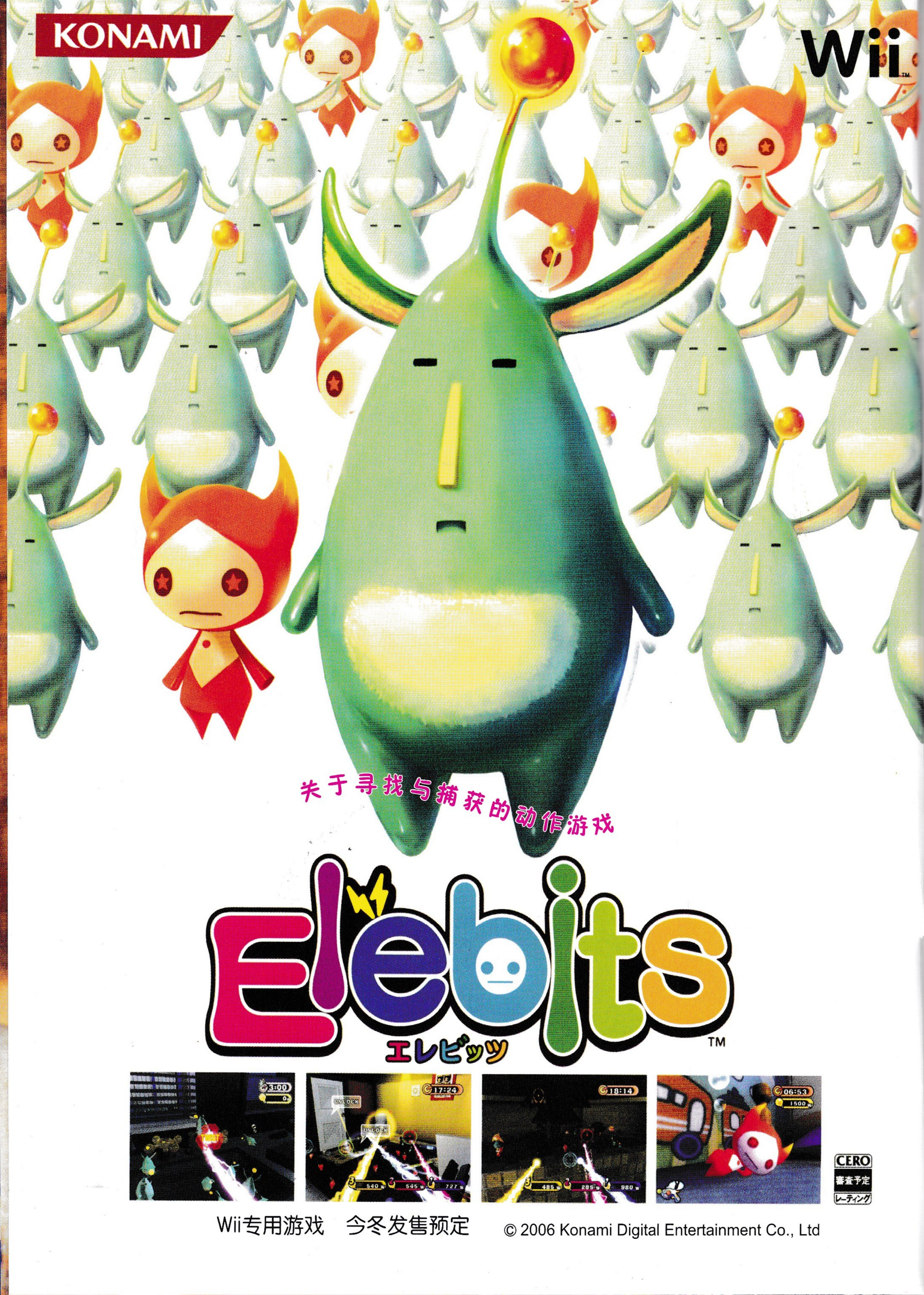
关于《BLOOD+》的萌、HIGH与SHOCK

levelup 音乐台

音乐小特辑 · 菅野洋子

01 朵拉的开场白/02 最终之王与异世界之骑士（《混沌之战》Opening）/03 Voice（菅野洋子小特辑）
04 Wo Qui Non Coin（菅野洋子小特辑）/05 奇迹之海（菅野洋子小特辑）/06 月之茧（菅野洋子小特辑）
07 Colors in Bloom（菅野洋子小特辑）/08 Come On Over Baby（欧美流行推荐）/09 交差点days（日韩流行推荐）
10 Say Yes（网友点播）/11 Lonely（网友点播）/12 时间的荒漠（佳文选读）
13 声优作品赏析（结城比吕）/14 虚幻（GARNET CROW演唱）

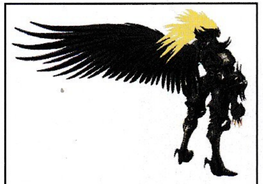
CD
音乐小特辑 菅野洋子
LEVELUP 游戏城寨
2006.10B



KONAMI
Wii
关于寻找与捕获的动作游戏
Elebits
エレビッツ
TM
CERO
審査予定
レーティング
Wii专用游戏　今冬发售预定
© 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd











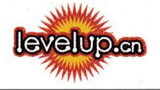
COVER STAFF
封面：王国之心II 最终混合版
©Square Enix
封面设计：周仁龙

LeveL 15
2006.10B

LEVELUP
游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

9月25日 星期一

◇自从SCE社长久多良木健在索尼TGS基调演讲中宣布20GB版PS3售价由原先的59800日元下调至49980日元的消息后，业界和玩家就一直期待着美国和其他地区也能够迅速跟进，降低20GB版PS3的降格。许多媒体和业内人士猜测，索尼很可能在全球其他地区也采取同样的策略。一时间PS3在全球范围内降价的消息不胫而走。然而SCEA社长平井一夫不久后却对媒体公开表示："目前，我们对在北美市场公布的PS3售价，即20GB版499美元，60GB版599美元的价格感到很满意，因此眼下索尼美国分社还没有在美国进行PS3价格调整的计划。"

软件 山内一典:《GT赛车HD》只卖成本价

◇一年一度的东京游戏展 2006于9月22日正式召开，9月24日顺利闭幕。在此次展会期间，到现场参观的媒体记者、业内人士和普通玩家的总参观人数再次创造了历史记录。根据展会主办方日本电子娱乐供应商协会的统计数字显示，展会举办三天期间，参观人数总计达到了192411名，与去年的176056人相比有了显著的提高。下届东京游戏展预定于2007年9月21日（星期五）至9月23日（星期日）举行。

9月26日 星期二

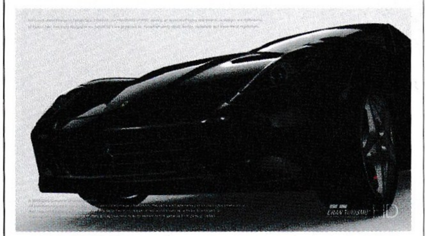
◇Epic Games近日宣布将成立上海工作室，该工作室除了负责Epic Games自己开发的游戏作品以外，还将参与其他一些第三方开发商和发行商的外包游戏开发工作。另据报道说，该工作室中的许多员工曾在育碧上海任职，有的还参与过《分裂细胞》、《黑鹰计划》和《彩虹六号》系列的开发工作，其中还包括前育碧上海工作室负责人Paul Meegan。Epic Games公司副总裁Jay Wilbur在出席东京游戏展CEDEC高层会议时表示，中国相对廉价的劳动力和良好的开发环境是吸引他们投资的主要原因。据他透露，Epic Games公司在中国招募的游戏开发人员身上每月平均的支出为4000美元左右，而在日本和欧洲公司每月花在每名员工身上的钱至少要8500美元，在北美这个数字更是高达9000美元甚至更多，中国劳动力市场的优势由此便可见一斑。

硬件 Wii北美首发100万台，任天堂已做好充分准备

◇以开发《杀手47》而闻名的游戏制作人Suda 51与蚱蜢公司近日又有新动作，一款风格另类玩法独特的动作游戏《英雄（Heroes）》将登陆任天堂新一代主机Wii平台。本作与《杀手47》的风格有几分相似，除了反差强烈颇具视觉冲击效果的画风以外，故事同样是以职业杀手的生活为背景。玩家在游戏中将扮演一名以成为世界第一的顶尖刺客为目标的杀手，有各种科幻色彩浓重的武器可以选择。为了能排除竞争对手登顶刺客最高峰，玩家必须不遗余力大开杀戒。
除了《英雄》这个名字以外，有关本作的情报目前少的可怜。但Suda 51透露本作绝对可以满足玩家对紧张刺激以及火暴战斗的需求。预计本作将在2007年推出，更多详细信息可能将于不久后陆续公布。

软件《潜龙谍影》家用机、掌机、漫画、全面发展

软件 山内一典:《GT赛车HD》只卖成本价



《GT赛车HD》的开发商，Polyphony Digital公司社长山内一典近日在接受日本媒体采访时透露，索尼计划在《GT赛车HD》发售时只以成本价贩卖这款游戏。虽然具体措施目前还在商讨之中，但估计游戏的价格差不多相当于蓝光光盘加说明书以及外包装的成本。

事实上这种类似的销售策略在网络游戏市场中非常常见，许多零售商甚至免费赠送游戏软件，但实际上要体验在线联机游戏的乐趣的话，则必须再交纳额外费用或购买点卡。山内一典表示，《GT赛车HD》正是一款强调网络联机对战的游戏。

山内一典还介绍，《GT赛车HD》将包含两个基本模式，即经典模式和高级模式。经典模式是以《GT赛车4》为基础开发而成，对应1080p的高清晰分辨率。但该模式开始时并不包含任何可供游戏的赛道，玩家必须通过网络购买车辆和赛道才能进行游戏；而高级模式则是一个以展示次世代《GT赛车》为主旨的体验版，玩家可以通过该模式了解和体验《GT赛车5》的风貌和特点。但真正的《GT赛车5》可能不会在2008年以前问世。本作目前的开发进度为70%，日本地区的预定发售日为今年12月左右。

levelup 网友评论

评论1 汗哦，索尼开发套件貌似到目前为止还没有任何网络开发功能，现在谈网络功能还太早了吧？（by 5楼）

评论2 网游还有一段公测时间，希望也能免费下载试用赛车一段时间。（by 3楼）

硬件 Wii北美首发100万台，任天堂已做好充分准备

SCE社长久多良木健前不久曾公开表示，PS3 11月17日北美首发日当天将只有40万台PS3主机供货，这无疑是众多索尼核心玩家们最不希望听到的消息，然而与微软Xbox 360去年首发时相比，这个数字还是比下有余的。但尽管如此，专家预测北美地区依然可能出现大范围缺货状况。

与索尼的支持者对能否在第一时间购得PS3的担忧相比，任天堂的忠实玩家可能要相对轻松一些，因为担任任天堂加拿大分社高级副总兼总经理的Ron Bertram近日向媒体透露，任天堂预计能为北美首发提供大约100万台Wii主机。

Bertram是在接受加拿大新闻媒体采访时透露这一消息的，他说："我们预计北美Wii主机的首发数量有望达到100万台。"此前不久，任天堂美国分社负责人雷吉曾表示，到今年年底，任天堂将向全球提供400万台Wii主机。但这还是任天堂官方第一次透露在美国地区的Wii首发数量。

Bertram对记者说："如果我们能达到预期的目标，那么Wii将成为任天堂15年来首发数量最多的主机。"

levelup 网友评论

评论1 有100W台也属正常，Wii不再强调机能，生产能力自然没有那么紧张。（by 14楼）

评论2 第三方应该抓住这个机会，利用Wii首发供货充足这个优势抓紧Wii的游戏开发。（by 35楼）

软件《潜龙谍影》家用机、掌机、漫画全面发展

《潜龙谍影》系列传奇制作人小岛秀夫在TGS主办方举办的一个访谈节目上透露，《MGS2 自由之子 数字漫画》的剧情与《MGS4》有着许多直接联系，在玩到《MGS4》之前，玩家可以通过这部数字漫画来了解一些有关游戏的重要情报。该数字漫画目前还在制作中，预计将于2007年在日本推出。

在谈到PSP平台的《MGS 掌上行动》时，小岛秀夫透露这款作品同样与《MGS4》有许多联系，他说："如果更改《MGS 掌上行动》的故事，那么也不得不对《MGS4》进行相应的修改。同样，如果修改《MGS4》的剧情也会影响到《MGS 掌上行动》的开发。因此直到《MGS 掌上行动》的制作完成以前，《MGS4》的故事都不会最终确定。"

尽管小岛秀夫表示《MGS4》的剧情依然没有最终决定，但他确认这款备受关注的次世代新作的游戏方式已经基本确定。他表示："《MGS4》的游戏系统已经基本成型，现在剩下的工作就是在原先的基础上添加更多的内容。"

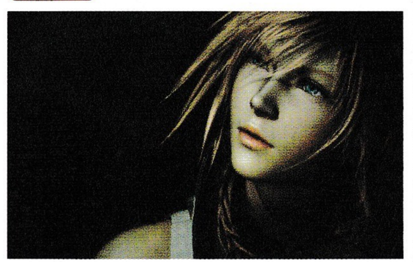
levelup 网友评论

评论1 不要再去打扰SNAKE孤独和疲惫的灵魂，作为一个战士，他承受的实在太多太多……（by 4楼）

评论2 系列量产化、游戏全平台化，这是现在游戏产业的整体趋势，不能一概否定更不能以偏盖全。能在多个平台上全面发展，同时让更多的玩家体验到不同的游戏乐趣，这才是眼下游戏开发商的当务之急，而最终受益的其实还是我们玩游戏的。（by 12楼）



软件 Square Enix 不希望看到一家独霸，《最终幻想》将贯彻全平台路线



众所周知，Square Enix 一直是索尼最有力的支持者之一，自从第一代 PlayStation 推出以来，Square Enix为索尼贡献了众多经典的游戏大作，其中包括在全球拥有广泛号召力的"《最终幻想》系列"。而 PS 系列主机也没有辜负 Square Enix 的厚望，先后创造了家用机历史上的销量记录。然而最近，Square Enix 却表示要放弃原先只支持索尼一家的做法，改为发展全平台路线。

Square Enix 公司高级副总裁 Michihiro Sasaki 近日在接受美国华尔街日报采访时表示，Square Enix不希望看到一家独霸的局面，三足鼎立对整个游戏产业更加有利。他说："我们不想看到PS3 获得压倒性的胜利，因此我们决定同时支持其他主机。但我们同样也不愿意其他主机取得压倒性的优势，因此我们也不会给予他们过多的支持。"

Michihiro Sasaki 还表示，Square Enix 计划在次世代主机大战中保持中立，对三大厂商的三大主机采取更加一视同仁的态度，而不象上一代主机时那样只偏重其中一家。目前，Square Enix 公开的 Xbox 360 游戏有《最终幻想 XI》和《风神计划》；对应任天堂Wii 主机的游戏有《最终幻想 水晶编年史 水晶输送者》和《勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》；为PS3平台准备的则是"《最终幻想 XIII》系列"。

根据目前的情况来看，Square Enix 的看家大作"《最终幻想》系列"的最新正统续作已经确定将在索尼的PS3主机上首先推出，但是公司另外一款重要作品，《王国之心》系列的续作将率先登陆哪个平台目前依然悬而未决，因此有不少业界专家认为，Square Enix高层可能尚处在犹豫之中，还没有最终定夺次世代的发展方向。

levelup 网友评论

评论1 上一次就是因为 Square 的倾倒才会导致索尼的胜利，这一次两家公司合并 Square Enix 力量更是不可小视，所以次世代会更热闹！（by 94 楼）

评论2 Square Enix 提供全平台游戏同时可以扩大收益，玩家也有更多的选择，毕竟PS3的风险确实很大！（by 81 楼）

软件 微软欲独占《生化危机 5》？

次世代平台的第一款《生化》系列续作《生化危机 5》自去年公布时起，就一直被 Capcom 官方列为 PS3 和 Xbox 360 平台的作品。尽管本作并未出现在刚刚结束的 TGS 2006 上，但 Capcom 的季度财政报告中还是将其作为2007年内发售的游戏对待并寄予了厚望。然而前不久从Capcom 内部流传出的一则传闻却显示，《生化危机 5》可能将在一段时间内由 Xbox 360 独占。

跨入次世代之后，众多游戏厂商开始向全平台多机种方向发展。而自从有了《生化危机4》的前车之鉴以后，恐怕也没有多少人还会愿意去相信Capcom 会让某个主机独占一款作品，更不要说《生化危机5》这样的大作了。但微软 Xbox 事业部部长泉水敬近日在谈到这一传言时的回答却让人多少有些出乎意料。

泉水敬在前不久接受记者采访时，当记者询问他对该传言有何看法时，泉水敬并没有直接否认，也没有对此进行证实，而先是云山雾照地对记者侃了一通关于《生化危机 5》已经确定将登陆 Xbox 360证明了日本第三方厂商对Xbox 360的支持，接着又神秘兮兮的说道："眼下我能说的就是，微软与稻船敬二先生一直保持着良好的关系。"

目前还没有任何迹象表明Capcom会改变当初在PS3 和 Xbox 360 上推出《生化危机 5》的决定。然而Capcom 最近一段时间与微软的几次合作，从《丧尸围城》在欧美的热卖到明年1月计划推出的 Xbox 360大作《失落的星球》，还是从一定程度上证明了其对 Xbox 360 是持支持态度的。

levelup 网友评论

评论1 "一段时间内独占"这摆明了就是过了一段时间后还会移植到别的主机上去，要独占可没那么容易，三上都做不了主，稻船就有这个能耐吗？（by 凤凰不净王）

评论2 SEGA 倒下了，SNK 偃旗息鼓了，剩下的硬派厂商没有几个了！ CAPCOM 就是其中之一！希望选择 XBOX360 不会像 NGC 那样……（by SEGA 最后的旗帜）

事件 微软 X06 会议召开，次世代战略部署公布

微软第六届年度欧洲游戏展X06会议于9月28日正式在西班牙巴塞罗那召开。今年的X06会议在巴塞罗那的国家大剧院举行，微软 Xbox 业务欧洲总裁Chris Lewis和微软娱乐业务高级副总裁彼德·摩尔出席并主持了此次会议。会上，彼德·摩尔确认Xbox 360将支持1080p分辨率，同时宣布到2007年，Xbox Live 的固定用户预计将突破 600 万人。

彼德·摩尔还宣布，微软今年重金打造的FPS 大作《战争机器》将于今年11月17日在欧洲发售，矛头直指刚刚在欧洲宣布延期发售的索尼PS3。会上还确认了 Xbox 360 专用HD DVD 播放器将于今年11月中旬在北美、英国、德国和法国同步发售，售价分别为 199 美元、120 英镑和 199 欧元。

著名电影导演彼德·杰克逊也出席了此次会议，他在会上公布了《光环》系列电影与游戏同步开发的新构想和新计划。



彼德·摩尔同时还确认，微软已经与彼德·杰克逊联手，准备打造一项超越传统游戏、电影范畴的新计划。

levelup 网友评论

评论1 微软的发展重点还是以Xbox Live为主，X360不过是与 PC 联动过程中的一个环节，比尔大门就是看准了PC 和家用机市场的交叉区域，而且他既有实力也有财力，关键就看下一步的战略部署了。（by 27 楼）

◇东京游戏展 2006 结束的第二天，也就是 9 月 25 日。Tecmo召集了大约 100 多名北美、欧洲、亚洲各国的媒体记者举行了大型纪念活动"World Media Party 2006"。此次活动的主要目的是为了庆祝"《死或生》系列"诞生 10 周年，原本预计会上应该会公开部分由 Team Ninja 开发的新作的相关信息，然而出人意料的是，Tecmo 公开了一款目前依然未命名的神秘游戏作品的设定画，但没有透露有关这款游戏的剧情、游戏类型甚至对应的主机平台。

◇Sierra Entertainment 近日正式宣布，由 20 世纪福克斯同名动画电影改编的游戏《冰河世纪 2 消融》的 Wii 版正在开发之中，预计将于Wii 主机全球首发期间正式推出。Wii 版的《冰河世纪 2》与游戏的其他家用机版一样，将以电影的主要角色和剧情为中心展开，玩家在游戏中可以扮演猛犸象曼尼、大树懒希德和剑齿虎迪亚哥，而电影中滑稽可笑的松鼠也将成为可使用的角色。而在电影中为这些角色配音的演员也将为游戏献声，保证为玩家呈现一款原汁原味的《冰河世纪 2》游戏。

9 月 27 日 星期三

◇索尼官方的网络索尼产品专营店Sony Style Store于9月27 日正式开始提供 7 款 PS3 游戏的预订服务，同时还公开了这 7 款PS3 游戏的售价和发售日。这 7 款游戏分别是《使命召唤 3》、《全能赛车 2》、《漫画英雄 终极联盟》、《未名传奇 暗黑王国》、《托尼·霍克计划 8》、《炽天使 二战飞行中队》和《刺猬索尼克》。其中既有 SCE 第一方生产的作品，也有第三方厂商开发的游戏，售价均为 59.99 美元。

◇《超级机器人大战 XO》预定于 2006 年 11 月 30 日登陆微软Xbox 360 平台，售价为 7329 日元。本作是 2004 年 12 月发售的 NGC 版《超级机器人大战 GC》的移植，X360 版在原作的基础上增加了新机体、新剧情以及 Xbox Live 对战等新要素。另外，登陆次世代主机Xbox 360以后，游戏的画面素质也将有进一步的提高。

软件 Square Enix 不希望看到一家独霸，《最终幻想》将贯彻全平台路线

◇Wii 网络浏览器的开发商 Opera Software 公司今天正式确认，将向购买 Wii 的消费者免费提供 Wii 专用网络浏览器下载服务。公司表示，到 2007 年 6 月为止，购买 Wii 的玩家都可以免费从任天堂的 Wii 购物频道下载网络浏览器使用。2006 年 6 月以后，下载这种浏览器则需要支付相应的点卡，但具体点数是多少现在还不清楚。Wii 的专用网络浏览器将支持Flash和以AJAX为基础构建的Web应用程序，同时，这种浏览器还将针对 Wii 的许多特殊机能进行相应的调整，比如支持 Wii 动作感应控制器的使用等。

软件 微软欲独占《生化危机 5》？

9 月 28 日 星期四

事件 微软 X06 会议召开，次世代战略部署公布

◇PSP 版"《传说》系列"最新作《世界传说 光明神话》的发售日确定为 2006 年 12 月 21 日，价格是 5040 日元。《世界传说》是《传说》系列的一个分支，本作中可以通过自定义来制作原创的角色，除了可以选择性别、面孔、发型等，还可以对职业进行选择。另外游戏中当特定的技能获得提升时，将会发生转职任务，完成后可以进行转职。此外，历代"《传说》系列"作品的角色将在本作中纷纷登场，这也是本作的最大魅力所在。

硬件 黑色 Xbox 360 惊现微软展出现场

9 月 29 日 星期五

◇根据国外媒体的报道，Bethesda Softworks 公司在 X360 和PC平台上大受好评的开放式RPG游戏《上古卷轴 湮灭》，已经确定将登陆索尼 PS3和PSP 平台。据悉，PS3版将具备许多新的剧情。此外，PS3版还将增加新的角色、场景、武

器以及各种装备。
本作的PSP版与游戏的家用机版和PC版不同，除了故事发生的地点将有所更改以外，游戏的名字也将改为《上古卷轴传承 湮灭》。此外，PSP版在许多基本设定上将与游戏先前推出的掌机版类似，包括以前推出的手机版和诺基亚N-Gage版。本作的PS3版将于今年11月17日PS3首发之际在北美率先上市，PSP版则要等到明年春天才能与玩家正式见面。

◇即将登陆任天堂NDS平台的《JUMP终极明星大乱斗》将包含《少年JUMP》数年以来连载过的和正在连载的漫画作品40余部，登场角色总数将达到300名以上，是名副其实的终极大乱斗。本作中所有登场角色都拥有各自独特的招牌动作、招式、武器和道具；而各个漫画作品中出现的经典场景也将在游戏中出现。此外，玩家还可以通过Wi-Fi与好友进行无线通信对战，享受多人游戏的乐趣。

◇FromSoftware发表目前正在开发中的PS3版《装甲核心4》的发售日为2006年12月14日，价格是8190日元。本作依然保留了传统的机体改造系统，而游戏世界观全面更新。轻快的操作性和高速度下展开的战斗会给玩家带来全新的感受。另外本作还将登陆Xbox360主机，但是关于Xbox360版的发售日和价格目前还未定。

◇在微软年度X06会议现场，微软娱乐部门副总裁彼德·摩尔公开确认了《哥谭赛车计划4》将登陆Xbox 360的消息。微软在会议现场以及Xbox Live上先后公开了一段游戏的宣传影像。这段影像很明显属于纯粹理念性的演示画面，从中并不能获得多少关于游戏的详细信息，因此有关本作的更多情报还要等官方的进一步消息。

9月30日 星期六

◇近日，为了向外界传递PS3主机的首发工作已经准备就绪这一重要信息，索尼开始陆续在日本的大型游戏零售店公开进行PS3的演示。首先设置PS3游戏演示的是位于东京千代田区秋叶原的游戏零售店，在商店的橱窗里，一台PS3和一台大屏幕平板电视不停的在演示《非洲》、《源氏 神威奏乱》、《审判之眼》和《天剑》等PS3游戏，在众多电器商店中显得十分抢眼。然而据店家介绍，这台PS3主机并不向顾客提供试玩，是名副其实的“只可远观而不可亵玩焉”。

硬件 久多良木健谈X360和Wii：我们毫不担心

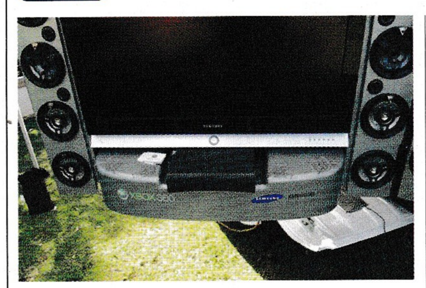
软件 次世代《实况》与《FIFA》同时发售

10月1日 星期日

◇微软近日宣布，新一代播放器30GB版Zune将于11月14日，也就是索尼PS3发售的三天前推出，售价为249.99美元，与苹果的视频播放器价格基本持平。但与苹果的iTunes音乐下载服务不同的是，Zune的下载服务可以同时接受真实的货币和虚拟货币两种支付方式，而所谓的虚拟支付方式，就是Xbox 360玩家非常熟悉的“Xbox Live Microsoft Points”。根据微软方面公开的信息显示，用户可以使用79点来下载一首歌曲，大约折合0.99美元。这个价位与苹果iTunes的歌曲下载费用基本一致。微软同时还强调，Zune与Xbox Live Marketplaces使用的点卡完全一样，且可以通用，这就意味着“Xbox Live Microsoft Points”此后将成为微软的通用的虚拟货币，而且微软方面表示，这种虚拟支付方式今后还将发挥越来越重要的作用。

◇洛克人20周年纪念作品《流星的洛克人》预定12月14日发售，价格是5040日元。本作会同时推出三个不同版本，分别是《龙》、《雄师》、《天马》。本作的故事发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代。现实世界“外普洛特”中无法用肉眼看见的“电波”所连接的网络无处不在，而各种数据也正是通过这些网络不断的往来穿梭。在这样的“电波世界”中发生了各种各样的事件，主人公洛克人将在“现实世界”和“电波世界”交错的世界中冒险。

硬件 黑色Xbox 360惊现微软展出现场



在前不久Gamespot上出现的一段广告里，出现了一台黑色的Xbox 360主机，但当时还无法确定这台主机是微软官方的产品还是哪个爱好DIY的玩家的杰作。今天，这种黑色的Xbox 360又出现在了微软在美国西雅图举办的一场展览中，使我们确信这应该是微软官方的新版Xbox 360。

在这场由微软与三星公司合作举办的活动中，三星公司使用了这种黑色的Xbox 360主机，在现场展示三星公司新的液晶电视的高清晰画面和游戏效果。以前虽然也有过不少黑色的Xbox 360主机，但无一例外都是DIY作品，然而这次出现的Xbox 360很可能是微软官方制作的。

在谈到微软是否有推出新颜色的Xbox 360主机的计划时，微软公关部的负责人予以了否认，并一再强调该消息是没有经过正式确认的。不管怎么说，眼见为实，酷酷的黑色确实能衬托Xbox 360未来风格的主题，希望微软能早日推出其他颜色的Xbox 360，给玩家更多的选择空间。

levelup 网友评论

评论1 这才是X360啊！哈哈，我喜欢黑色啊，我要黑色的XB。(by 6楼)

评论2 这个是金属灰，很好看的颜色，而且很耐脏。(by 11楼)

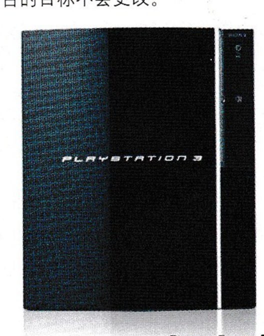
评论3 这套装备是所有玩家梦寐以求的啊！(by 21楼)

硬件 久多良木健谈X360和Wii：我们毫不担心

尽管PS3近来负面新闻不断可谓是多灾多难，但SCE社长久多良木健在出席TGS 2006开幕式并发表基调演讲时，依然以自信十足的形象出现在了媒体和公众面前。在随后的媒体采访时间里，久多良木健再次谈了自己对次世代主机大战前景的看法。当谈到PS3最大竞争对手，微软的Xbox 360和任天堂的Wii时，这位英语水平十分有限的“PlayStation之父”还是出人意料的用英语直截了当地回答说：“我们毫不担心。”

尽管对PS3的未来充满了信心，久多良木健还是不得不承认PS3的首发并没有按照当初的计划顺利进行。他说：“现阶段，我们还无法为PS3主机提供足够的蓝光二极管。”但他接着强调说：“尽管遇到了困难，但我们将会尽快解决这些问题。”

蓝光二极管的供货不足是导致PS3首发数量减半，以至于欧洲首发延期到明年3月的直接原因。尽管PS3年内的预计出货量已经由原先预定的400万台下降到了200万台，但索尼高层在近来几次公开亮相时依然表示，PS3明年3月全球出货600万台的目标不会更改。



levelup 网友评论

评论1 想当初久多良木健也还是用这个口气来藐视NDS，但事实证明现在PSP已经完败，他现在说的话很没可信度啊。(by 46楼)

评论2 游戏阵容是最主要的，再强的机能、再先进的技术，软件阵容缺乏也不可能获胜。(by 35楼)

软件 次世代《实况》与《FIFA》同时发售



《职业进化足球6》代言人阿德里亚诺



《FIFA 07》代言人罗纳尔迪尼奥

就如同根据地域的不同足球这种风靡世界的体育运动也有着“football”和“soccer”两个完全不同的名字一样，在当今主流足球游戏领域中也有着两款风格各异的作品存在，即EA公司的《FIFA》系列和Konami公司的《胜利十一人》系列。

就在EA公司宣布《FIFA》系列的最新作将于2006年10月份推出后不久，Konami公司也迅速作出了反应，《职业进化足球6》(即《胜利十一人 实况足球10》)的Xbox 360版、PS2版和PC版将于今年10月27日发售，游戏的PSP和NDS版将在随后不久上市。

尽管EA公司的《FIFA》在现有主机平台的发售时间稍稍领先于Konami公司的《职业进化足球》，但次世代主机方面，双方的较量则是同时开始的，因为《FIFA 07》的Xbox 360版与《职业进化足球6》的Xbox 360版都预定在10月27日推出。看来，一场次世代的足球大战不久即将在欧洲上演了。

levelup 网友评论

评论1 欧洲是足球圣地啊！先推出欧版是完全正确的选择。(by 2楼)

评论2 WE和FIFA对应的是不同的玩家群体，毕竟这两个游戏在风格上差异不小，应该说各有各的市场。(10楼)



软件 更加深刻的剧情和激烈的冲突，《如龙 2》最新情报公开

以传说中的黑道人物桐生一马为主人公的动作游戏《如龙》的最新作《如龙 2》一经公开就引起了广泛的反响，在前不久召开的东京游戏展 2006 上，本作也吸引了玩家和媒体的广泛关注。

作为《如龙》的正统续作，本作讲述了神室町事件结束一年后所发生的故事。原本已经脱离黑社会与遥一起过着平静生活的的桐生一马，由于东城会五代会长寺田行雄的突然死亡以及由此所引发的一系列事件，不得不再次出山。为了继承寺田行雄的遗志，同时也是为了回避与近江连合的争斗、挽救东城会的命运，桐生一马毅然踏上了去往关西的道路……以东京和大阪这日本两大城市为背景，描绘男子汉们的爱与战斗的故事即将拉开序幕。



▲桐生一马一到关西，就遇到了乡龙会二代会长乡田龙司。堂岛之龙桐生一马与关西之龙乡田龙司，二人激烈的战斗已经到了一触即发的紧张地步。



▲外表柔弱的狭山薰，实际上却是拥有"黑帮猎人"这样一个恐怖绰号的女刑警。随着这样一个以追捕桐生一马为目标的新角色的出现，整个故事也开始向意想不到的方向发展。

levelup 网友评论

评论 1 弛星周大人会不会在 2 代加入点黑暗文学的风格呢 还有马杀鸡……（by 7 楼）

评论 2 如龙 1 虽有不尽如人意的地方，但是相当出彩，也很好玩。希望如龙2 能给大家一个更大的惊喜。（by 8楼）

事件 EA历尽周折成功收购Digital Illusions CE

全球最大的第三方游戏开发商EA公司近日宣布，经过长期不懈的努力，公司已经成功收购了"《战地》系列"游戏的开发商，总部设在瑞典的 Digital Illusions CE 公司（简称 DICE），从今往后，DICE 将作为 EA 公司下属的工作室，专心致力于"《战地》系列"新作以及EA公司PC和次世代主机平台游戏作品的开发工作。

EA 公司自从 2004 年 11 月起就表示出希望收购DICE 公司的意图，然而该举动当时却遭到了 DICE 内部许多股东的强烈反对。历经多次谈判和协商后，EA终于说服了DICE三分之二以上的股东，两家公司最终决定在 2006 年 3 月开始展开合并事项及相关工作，DICE也成为了EA 最新获得的一家独立游戏开发公司。

此次收购标志着DICE已经完全成为了EA旗下的子公司，同时EA也掌握了DICE的全部资产并将承担公司的所有债务。到今年10月16日为止，EA 公司将按照每股 67.50 瑞士克郎的股价将 DICE 公司前股东们所持有的股票折合成现金支付给他们。

levelup 网友评论

评论 1 讨厌EA是因为他一身铜臭只作俗得不能再俗的商业游戏，并且还把一些很有灵气的小公司收购过来也染上他那身铜臭，变得和 EA 一样商业。（by 8 楼）

评论 2 游戏开发也是要挣钱的，被收购的其中一个好处就是有强力的资金作后盾，不用为开发游戏所需的庞大资金发愁；缺点也很明显，完全听命于人，游戏开发者的构思受到诸多限制。（by 10 楼）

硬件 索尼告别DualShock时代，PS3动作感应手柄名称确定

9月4日，SCEJ官方正式公布了次世代主机PS3 的手柄名称将被定为"Sixaxis"，这个单词实际上是六轴感应检出中"Six"和"Axis"的两个英文单词组合而成的名字。索尼在取消PS3手柄震动功能后，终于决定放弃沿用多年的"DualShock"手柄，改为使用具备六轴动作感应功能的"Sixaxis"手柄。

SCEJ 官方公布，PS3"Sixaxis"手柄将与PS3主机一起于今年的11月11日在日本推出，售价为 5000 日元（约合 42 美元）。另外，开启无线功能使用电池工作时，PS3 手柄大约能维持 30 个小时的使用时间。微软的 Xbox 360 主机手柄零售价为 49.99 美元，而任天堂前不久也宣布 Wii 遥控器型动作感应手柄售价为39.99美元，不过双截棍型手柄需要单独购买，价格为 19.99 美元。如此算来，三大主机所使用的手柄在价格上相差并不是很多。

目前，索尼官方还没有公开日本以外的其他地区 PS3 手柄的价格和发售日，也没有确认"Sixaxis"这个新名字是否适用于所有地区。但有消息说，今年8月末，索尼已经在美国的商标专利局注册了"Sixaxis"这个名字，虽然没有公开是为哪种产品注册的这个商标，但现在看来应该就是 PS3 的新手柄的名字无疑。



levelup 网友评论

评论 1 用两个电机就叫 DualShock，改用动作感应就叫 Sixaxis，这名字起的未免太省事了吧……–_–b（by 1 楼）

评论 2 没有震动的手柄，那手感实在不敢想象，干吗要放弃震动呢？那虾米动作感应再怎么做能比得过以这为主打的 Wii 呢？（by 6 楼）

软件 更加深刻的剧情和激烈的冲突，《如龙 2》最新情报公开

10 月 2 日　星期一

◇SEGA 在Wii平台上开发中的《死神 白刃闪跃之轮舞曲》发售日确定为 2006 年 12 月 14 日，价格是 7140 日元。本作是由人气动画片《死神》所改变的 3D 格斗游戏，利用遥控& 双截棍手柄来操作，并且可以把遥控式手柄当作剑来使用。在游戏中可以选择的角色多达 40 名以上，除了原作中登场的角色以外，还将登场原作家久保带人监修的原创新角色。另外值得一提的是，为这名 Wii 版原创角色配音的，是在日本拥有极高人气的男声优关智一。

◇Square Enix 今天正式公开了《富豪街》系列的最新作，即将登陆任天堂 NDS 平台的《富豪街DS》。《富豪街》系列是以 Square Enix 公司的《FF》和《DQ》系列中的人气角色为主角的桌面游戏，而作为系列最新作的《富豪街DS》则融合了Square Enix公司的《DQ》和任天堂的《超级马里奥》系列中的游戏人物。目前，Square Enix 官方没有确认这款游戏的售价和发售日，而且根据目前公开的消息来看，《FF》系列中的角色将不会在本作中登场。

10 月 3 日　星期二

◇目前在街机平台上大受好评且即将推出 PS2 版的《机动战士高达 SEED DESTINY 联合 vs 扎夫特 II》近日又公开了新追加的机体。此次追加的机体是米娅演唱会现场版的扎古勇士，而且当玩家使用该机体时，操作支援将变为米娅·坎贝尔。另外，使用特殊格斗技的话，扎古勇士手上会出现米娅的身影，现场演唱会就会开始，在这种状态下，米娅可以将自己的觉醒槽分配给己方的其他驾驶员，具备提升士气的效果。

◇全美第一大游戏零售商GameStop在上周召开的一次经理高级会议上宣布，公司将在任天堂 Wii 首发前在全美的部分零售店内设置Wii游戏试玩台。另外，有消息说GameStop将是全美惟一一家获得任天堂授权的在首发前提供Wii 体验的零售商。

该报道公开后不久，GameStop的一位官方发言人对媒体记者确认，GameStop 确实计划在 Wii 首发前开设 Wii 主机体验店，但没有证实他们是不是全美惟一一家获得授权的零售商。在谈到开设 Wii 体验店的具体时间时，该发言人没有给出明确的答复，只是表示将在今年 11 月中旬以前。（Wii 在北美的首发日为 11 月 19 日）

◇以灵魂拯救生命，挑战不治之症"guilth"为故事背景的手术模式游戏《超执刀 墨丘利神之杖NEO》即将登陆任天堂 Wii 主机的消息已经公布很久了，然而此前，我们只知道本作是NDS版《超执刀》增加新要素和剧情后的重制版，主人公依然是前作中的年轻实习医生月森孝介。近日，官方又公开了本作的最新情报，一位与月森孝介一样有着特殊能力的全新主人公也将在本作中登场，她就是有着天才美女医生美誉的米拉（ミラ）。

现役美国籍的日本裔女医生米拉，家族中有着三代行医的历史，对多个国家的医学都有着深入研究。年纪轻轻就因为卓越的才能和天赋受到了美国医学会专家的青睐，此次作为交换医生来到日本留学参观。

事件 EA历尽周折成功收购Digital Illusions CE

◇在本次 TGS 2006 上，Square Enix 正式公布了美版《最终幻想XII》（以下简称《FF XII》）将在今年 10 月 31 日发售的消息。然而就在此后不久，突然从国外媒体传来了美版《FF XII》已经泄露的消息，但由于当时距官方公布的发售日尚有月余，几乎没有人相信这个消息的准确性。但就在 10月3日，国外某游戏网站竟然开始公开提供美版《FF XII》的下载，更为出人意料的是，下载后的游戏真的是美版《FF XII》，不仅如官方所说对应16：9宽屏显示，而且运行起来也完全没有问题，几乎和正式版没有多少区别。鉴于现在依然没有人完成整个游戏流程，因此还不清楚这个"偷跑"近一个月时间的美版《FF XII》是否是最终的完整版。

10月4日 星期三

硬件 索尼告别DualShock时代，PS3动作感应手柄名称确定

软件 PS3游戏售价全面公开，次世代主机游戏价格基本持平

◇根据来自日本的统计数据显示，任天堂NDS游戏"《口袋妖怪》系列"的最新作《口袋妖怪 钻石／珍珠》自9月28日首发以来，截止到10月1日为止的4天时间里，累计贩卖数量达到了158万6360套，创造了历史新高。在今年发售的NDS游戏中，《钻石／珍珠》的首周贩卖数量甚至超过了《新超级马里奥兄弟》的86万5024套，就算与《口袋妖怪》系列的几位前辈相比也丝毫不会逊色。1999年发售的《口袋妖怪 金／银》首周曾创下142万5768份的惊人销量，《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》首周销量也达到了124万5003份，然而这些数字在《钻石／珍珠》4天近160万销量的傲人成绩面前也还是略逊一筹。

◇SCEJ今天正式宣布，PSP超级豪华版套装（Bonus Pack）将于今年10月19日起发售。该版本的PSP套装除了PSP主机以外，还包括1GB记忆棒一个、PSP专用连接线一根、支架和棉套各一个，与豪华版一样分为黑、白两种颜色贩卖。相对于豪华版PSP，该套装对于那些喜欢使用PSP来欣赏动画、电影和音乐的玩家来说更加实惠，但由于是限量发售，因此该套装也被称作超级豪华版。

◇任天堂官方今天宣布，公司将对年度财政收入预测进行修订。根据最新的评估结果显示，马里奥工厂的年度财政收入（截止到2007年3月31日）将有望达到1000亿日元（约合8亿5千万美元），比上一次报告中所预测的结果830亿日元增长了20.5%。
据悉，任天堂此次财政收入预测上涨是受了汇率变动的影响。另外，即将在11月发售的Wii主机自从在今年E3上公开亮相以来，在业界和玩家当中一直有着不错的反响，任天堂的股票价格也得以持续上涨。然而众所周知，任天堂利润上涨最大的功臣非NDS系列掌机莫数。尽管任天堂设在各地的工厂开足马力生产，平均月产量在220万台以上，但日本和美国依然不时出现断货的情况，其人气由此便可见一斑。

事件 索尼股票价格再次下跌，PS3负面新闻导致业界对SCE信心下降

◇根据美国UBS投资分析公司的评估专家Michael Wallace的分析，索尼PS3和任天堂Wii的首发对美国的许多大型第三方厂商都有着直接的影响，而索尼临时改变首发计划，无疑会打乱第三方厂商们的游戏发售计划。
专家最初预测到2006年年底以前欧洲地区至少能得到50万台左右的PS3主机供货，然而一旦这些供货全部取消，那无疑意味着原本有着50万消费群体的欧洲市场在明年3月以前不会消费哪怕一款PS3游戏。如此以来，众多为PS3开发游戏的开发商就必须更改游戏的发售日和一系列相关计划，而对于那些以PS3游戏为主打的厂商来说，这个消息无疑是灾难性的。

10月5日 星期四

◇在今年的游戏开发者会议（GDC）伦敦会议上，LucasArts公司的游戏制作人Chris Williams在会议上发表了演讲，他在演讲中提出，次世代游戏要实现的不只是画面质量的提高，而且电子游戏要想达到电影目前所能创造的虚拟效果，依然有很长的路要走。
Williams目前正担负着《印第安那·琼斯》系列游戏的开发工作，因此他在演讲中着重强调了游戏与电影之间相辅相成的关系，并介绍了LucasArts与著名的光魔工业公司的合作。他表示，许多电影与游戏的相关技术实际上是在相互促进的过程中发展起来的。
在谈到次世代游戏的画面效果时，Williams表示游戏产业依然有漫长的路要探索。他举了《加勒比海盗2》中制作章鱼脸不死人Davy Jones复杂的面部表情效果为例，这种程度的CG技术目前已经普遍被应用在电影的CG制作过程

软件 PS3游戏售价全面公开，次世代主机游戏价格基本持平

索尼电子娱乐公司（简称SCE）与Bandai Namco Games（简称NBGI）、世嘉、Konami及光荣等日本游戏开发商今天同时公布了9款PS3游戏软件的售价。其中，SCE今年备受关注的两款游戏《反抗 灭绝人类》和《源氏 神威奏乱》的价格均为5980日元（税后），而NBGI公司的《山脊赛车7》和《机动战士高达 目标锁定》的价格则被定为7329日元（税后），4款作品都预定在今年11月11日在日本发售。

根据目前索尼以及其他第三方厂商公开的PS3游戏价格来看，SCE第一方的游戏价格与现有主机基本持平，其他第三方厂商的PS3游戏定价除了个别大作以外，与其竞争对手Xbox 360和Wii的游戏售价也基本保持在了同一水平上。就目前的情况来看，先前外界所担心的PS3游戏开发成本高昂可能导致PS3游戏价格偏高的情况并没有出现。

9款2006年年内预定发售的PS3游戏售价一览（注：表内所列价格均为税后价格）

发售日	游戏名称	价格	发行商
2006年11月11日	麻将格斗俱乐部 全国对战版	5229日元	Konami
2006年11月11日	世嘉高尔夫俱乐部 宫里三兄弟	7140日元	世嘉
2006年11月11日	源氏 神威奏乱	5980日元	SCE
2006年11月11日	反抗 灭绝人类	5980日元	SCE
2006年11月11日	机动战士高达 目标锁定	7329日元	NBGI
2006年11月11日	山脊赛车7	7329日元	NBGI
2006年11月22日	麻将大会IV	5040日元	光荣
2006年12月14日	装甲核心4	8190日元	FromSoftware
2006年12月21日	刺猬索尼克	7140日元	世嘉

levelup 网友评论

评论1 价格不能算高，考虑到开发费用和蓝光光盘的成本，这个价格有点低了，但第三方的日子就不好过了，十全十美，让各方都满意是很难的。（by 7楼）

评论2 岂止是有点低了？这个价格就是赔本赚吆喝！如果不是索尼给第三方开发补贴，谁敢用这个价格卖PS3游戏，又不是赚够了之后才卖的Best版。（by 32楼）

事件 索尼股票价格再次下跌，PS3负面新闻导致业界对SCE信心下降

索尼次世代主机PS3的发售日已经一天天临近了，然而电子业巨人的股市行情却出现了紧张局面。10月4日，东京证券交易中心索尼集团的股票价格再次下跌130日元，收于每股4600日元，降幅达到了2.75%。

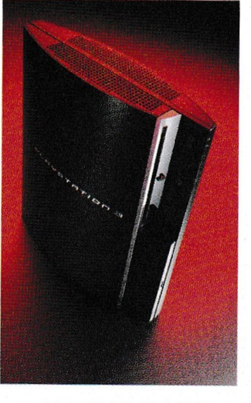
根据来自日本的报道，此次索尼股票价格下跌，主要归因于多家投资公司对索尼旗下的电子娱乐部门（即SCE）持担忧态度所致。Goldman Sachs公司证券投资分析专家表示，SCE近来一系列有关PS3的负面新闻使消费者对PS3的首发产生了怀疑，而业界对PS3的信心也随之出现了动摇。

另外一家东京的证券投资公司Macquarie Equities的分析专家David Gibson也表示，SCE在前不久的TGS上的表现使他们大失所望，特别是PS3主机在展会现场频繁出现死机和重启等故障更是让人不得不为PS3的首发前景担忧。另外，最近一个时期索尼掌机PSP在全球市场的糟糕表现，以及此次TGS上缺乏游戏作品的尴尬局面也是导致业界对SCE缺乏信心的一个重要原因。

levelup 网友评论

评论1 散热确实已经成了次世代主机的一个大问题。X360有专门的水冷装置帮助散热，那功率更大的PS3就更不必说了。话说回来，这年头连游戏机都要用水冷还真是……（by 22楼）

硬件 索尼：PS3不存在散热不良问题，TGS PS3死机现象属于特殊情况



前不久，PS3在东京游戏展2006上出现死机的状况使得日本的多家证券投资公司对PS3首发的产品质量产生了怀疑。针对这种情况，索尼立刻进行了反击，公司近日正式发表声明称"PS3并不存在散热不良问题。"

索尼SCEA高级主管Dave Karraker在接受媒体采访时称，证券投资公司关于PS3死机的报告不足以采信。他说："报告中所列举的情况缺乏证据支持，而且报告中所说的PS3主机在TGS 2006现场频繁死机的现象也没有多少事实依据。"Karraker还强调："姑且不论证券投资公司在报告中所暗示的PS3主机存在散热问题是否真实，SCE在TGS上没有收到任何有关PS3主机出现问题的报告，也没有从各大第三方开发商那里收到有关PS3因散热不良而死机的报告。"

然而Karraker在随后的谈话中实际上还是承认了PS3在TGS上出现死机这一事实，他说："TGS现场的环境对任何电子产品来说都是大敌。具体到PS3身上，在完全密封的展示柜里用提前生产的测试用机来运行预装的游戏软件，再加上无数热情高涨的玩家周六周日两天时间的"轮番轰炸"，这对PS3已经是极大挑战了。就算真的出现必须重启才能恢复的状况，那也完全是由于展会现场严酷的环境造成的，PS3主机本身并不存在问题。"

levelup 网友评论

评论1 360在展示的时候不是一样也死过机，第一批的360死机现象更是屡见不鲜，还能帮你刻盘（帮你在正版的盘上加些划痕，还是一圈一圈的）。（by 5楼）

评论2 说到底是次世代主机发热量实在太大，估计只有Wii不必为散热发愁。当然了，牺牲性能是在所难免的，本来就是有得必有失。（by 29楼）



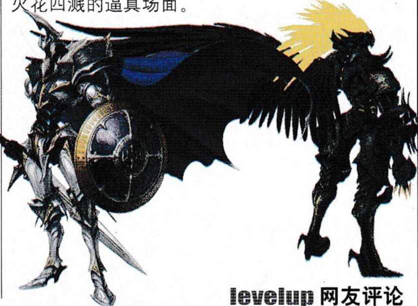
软件《白骑士物语》将超越Level 5以往任何作品

曾经开发过《勇者斗恶龙Ⅷ》等超人气RPG游戏的Level 5公司，在前不久的东京游戏展上为玩家献上了一款PS3平台的原创RPG新作——《白骑士物语》。本作的制作人、同时也是Level 5社长的日野晃博近日接受了媒体的采访，谈了他对《白骑士物语》的看法和体验。

在采访中，日野晃博表示他希望《白骑士物语》的游戏时间能够达到50—60个小时，这在他看来是一款标准的RPG游戏应该具备的游戏时间。他说："在《白骑士物语》这款作品上，我们要开发的不是一个半成品，而是一款真正意义上的RPG大作，而且我们要让这款游戏的品质超越以往我们所开发的所有作品。"

日野晃博社长还明确表示，Level 5不希望由于开发进度等问题影响游戏的品质，然而事实上此前确实曾有消息说，Level 5在TGS 2006之前曾受到过来自多方的压力，要求他们加快开发进度甚至缩短故事流程，为的就是能够让《白骑士物语》赶上PS3首发。对此传闻，日野晃博并没有予以否认，但他强调Level 5决不会以降低游戏品质为代价缩短游戏开发周期，也决不会缩减游戏的故事流程，因为这是他最不愿意看到的。

对于游戏本身，日野晃博社长介绍游戏的一大开发主旨、同时也是一大挑战所在，就是要实现前所未有的战斗临场感，要让玩家切身体会到战斗的紧张和刺激。要做到这一点，主机系统的根本进化是必要前提，而次世代主机PS3的强大机能无疑是实现游戏进化最有力的保障。其次，要排除非现实的要素，强化战斗的真实感，再现剑与剑碰撞火花四溅的逼真场面。



levelup 网友评论

评论1 DQ8是因为她本身的人气就旺，银河游侠缺点太多销量也不高，这个公司的游戏我不敢恭维。(by 28楼)

评论2 28楼的，银河我也承认不怎样，DQ8的成功也的确不全是他的功劳，但暗黑编年史总还可以吧！(by 31楼)

评论3 LEVEL5加油啊！从日野的话语中看到了他的执着，经典游戏的诞生就需要这样执着的精神！(by 32楼)

硬件 索尼：PSP不会降价，110款新作正在开发中

众所周知，索尼掌机PSP在2006年一年中的表现只能用糟糕二字来形容，在美国和日本不仅销量远远落后于其竞争对手任天堂的NDS系列主机，前不久TGS 2006上缺乏游戏作品支持的尴尬局面更是让业界和玩家对PSP再次大失所望。

抛去这些不谈，PSP的价格与NDS相比也完全没有优势可言，PSP普通版在北美的售价为199美元，比NDSL贵了近70美元。就在PSP内困外忧交加之时，有传言说索尼可能将调整PSP的价格，通过价格战来促进购买欲望从而稳住阵脚。然而就在最近，索尼官方彻底否认了PSP降价的可能性，并称这完全没有必要。

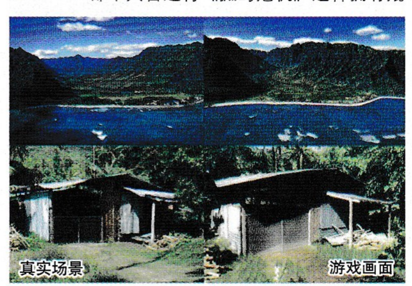
SCEA的产品部门经理John Koller今天对媒体表示："我们不认为有降价销售的必要。"他强调说："SCEA现在惟一需要做的，是通过宣传让更多的人了解PSP的优点。"此外，Koller还表示，PSP的价值将通过新一轮的游戏风暴来予以体现。他还确认，到今年年底以前，"SCEA将推出110款PSP新作，使PSP在北美地区发售的游戏总数达到230款。"

levelup 网友评论

评论1 PSP作为索尼主推的新Walkman不管硬件还是软件都出现了各方面的疲态，如果单靠一个PS的模拟器来急救的话那么真是对这个新Walkman的一种讽刺，以后商家再宣传PSP的时候可以说："买次世代Walkman、玩PS游戏、看UMD电影！"(by music.snake)

软件《孤岛危机》"有望"登陆PS3、X360平台

以令人瞠目的逼真画面而闻名的FPS游戏《孤岛危机》自公布以来都是作为PC平台的独占作品，其开发小组Crytek负责人在今年8月甚至曾对媒体公开表示，所有家用机，包括次世代主机PS3和Xbox 360都不具备运行《孤岛危机》这样拥有媲美真实场景画面的游戏。然而就在今天，Crytek却一改前言，公开表示在家用机上推出《孤岛危机》对开发小组来说完全不成问题。



真实场景　游戏画面

Crytek首席美术监督Michael Khaimzon对记者表示："我不认为将这款游戏移植到次世代主机对我们有任何困难，只要我们决定这么做的话。"但他在谈话中透露Crytek目前还没有决定是否要推出家用机版的《孤岛危机》。

然而在采访过程中，Khaimzon透露要将这款游戏移植家用机平台，一些必要的"牺牲"是在所难免的。"我们必须考虑在游戏家用机版开发过程中必须面对的牺牲，或者是否必须要牺牲掉一些东西。当然，也许我们能让本作的PS3版和Xbox 360版的游戏画面看起来与PC版极为接近。"

levelup 网友评论

评论1 暴强的画面，更强的物理引擎，如果制作方更精益求精的话这将是一款足以开启FPS新篇章的划时代之作。(by 一行)

评论2 NV7系列 和ATI X1系列恐怕都跑不了这个游戏（完美特效），因为他是基于DX10开发的，而他们只支持到DX9C。(by 26楼)

中，但眼下任何一款电视游戏都还无法达到这样的逼真水准，不管是次世代主机还是其下一代产品都很难实现这种效果。

硬件 索尼：PS3不存在散热不良问题，TGS PS3死机现象属于特殊情况

10月6日 星期五

◇微软今天正式公开了即将于今年12月7日开始在日本发售的Xbox 360游戏《蓝龙》的X360普通版同捆初回限定版的详细信息。该限定版售价为29800日元（税后），除X360主机和《蓝龙》游戏软件各一款以外，还赠送《蓝龙》主题X360面板一个（非卖品）和《蓝龙》原创迷你人物手办（5款随机抽取一款）。限定版预约从10月18日开始，另外，《蓝龙》的预约特典届时也将同时开始接受预定。

10月7日 星期六

◇世嘉公司今天正式宣布，好莱坞年轻一代偶像派明星莱西·沙伯特(Lacey Chabert)将为索尼克跨入次世代后的首部作品献声。沙伯特在游戏中所要诠释的角色，正是在次世代《刺猬索尼克》中初次登场的人类公主伊丽斯，这也是《刺猬索尼克》系列游戏首次邀请好莱坞影星为游戏配音。莱西·沙伯特是好莱坞新一代年轻偶像明星，曾经出演过多部好莱乌电影，也曾经为动画电影担当过配音工作。此次她所演绎的伊丽斯公主，是索尼克出道15年以来首次接触的人类女性角色。

软件《白骑士物语》将超越Level 5以往任何作品

◇根据来自SCE内部的可靠消息显示，曾经担任《死魂曲》系列前两作制作工作的两个开发小组已经被召集在一起，"《死魂曲》系列"新作的开发工作也正在顺利进行之中。由于SCE官方没有公开宣布这一消息，因此目前还不清楚本作的标题是不是《死魂曲3》，也不知道本作究竟已经开发了多长时间，但有消息说在接下来的一周里官方可能将公布有关游戏的最新消息。

硬件 索尼：PSP不会降价，110款新作正在开发中

◇FAMI通近日对来自日本的19家游戏厂商的58位游戏开发人员进行了采访和调查，他们当中有制作主管、监督、程序员和设计绘图人员，调查的范围几乎含盖了游戏开发的各个职位。此次调查的目标就是要听取在第一线工作的游戏开发人员对三大次世代主机的真正看法。调查结果显示，有48%的人强烈期待索尼的PS3主机，32%的人比较期待，18%的人完全不期待。而对于微软的Xbox 360，情况正好相反，有大约45%的人表示对这台主机不抱什么期望，40%的人认为比较值得期待，只有15%的人表示非常期待。关于任天堂的Wii主机，结果显示Wii是日本的游戏开发群体最为认可的家用游戏机。有大约36%的开发人员表示强烈期待，63%的人表示比较看好Wii主机，只有为数极少的1%左右的人表示对Wii主机不感兴趣。

软件《孤岛危机》"有望"登陆PS3、X360平台

10月8日 星期日

◇NBGI预定在Wii平台上首发的《SD高达》新作的正式名称确定为《SD ガンダム スカッドハンマーズ》。游戏预定于2006年12月2日正式发售，售价为6090日元（税后）。

◇操作超音速战斗机与对手展开激烈战斗的竞速类对战游戏《超音速 －空战英雄－》即将在PSP平台上登场。超音速的速度感所带来的刺激和破坏对方战斗机的爽快感绝对让玩家玩得大呼过瘾！故事讲述了从2049年开始，由于航空技术的发展，人类已经不需要自己驾驶战斗机。主人公是空军学校最后的毕业生，在毕业的那天，他从军部获得了一架旧式战斗机，主人公从此也走上了战斗机竞速的道路。

白騎士物語™

しろきしものがたり

在前不久的东京游戏展 2006上，Level 5为PS3献上了一款原创RPG游戏《白骑士物语》（暂名）。充满奇幻色彩的故事背景、中世纪风貌的美丽景色、震撼无比的巨兽以及魄力十足的战斗，本作一经公开就立刻吸引了业界和玩家的广泛关注。曾开发过《勇者斗恶龙Ⅷ》等多款人气RPG作品的Level 5此次将为玩家带来怎样激动人心的游戏体验，让我们一起来先睹为快。

TEXT BY 六段音速

PS3 RPG	白骑士物语 / 白骑士物语	玩家年龄 未定
	SCEJ／日版／1人／售价未定／发售日未定	

遭遇突如其来变故的主人公由于一个偶然的契机，发现了隐藏在城堡中多年的神秘盔甲，从而唤醒了沉睡已久的白骑士。作为失落的古代文明见证的白骑士隐藏着令人难以想象的巨大力量，而唤醒白骑士的主人公也因此被卷入到了庞大的战争旋涡中……

描绘人类与庞大巨兽的故事

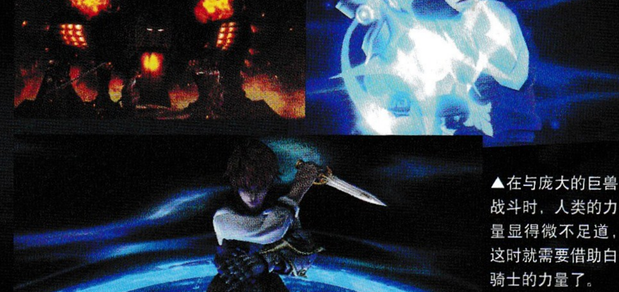
唤醒白骑士力量的少年

原本是酒商的一名帮工，一直以来都过着极为普通生活的他在得到变身白骑士的力量后命运也随之发生巨变。少年将怎样面对自己的未来，又将如何看待白骑士的力量，游戏将为我们解释一切。

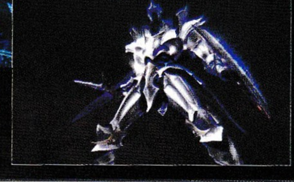
主人公



▲似乎是下定了决心的主人公，目光中流露出坚定不移的神情。



▲在与庞大的巨兽战斗时，人类的力量显得微不足道，这时就需要借助白骑士的力量了。



▶▲当主人公把短剑插入左手的护具时，身边会立刻浮现出巨大的类似魔法阵的图案，同时也意味着变身白骑士的时机来临了。

战斗系统最新情报初公开

本作的战斗系统采用的是类似《FF Ⅻ》的无缝接合战斗。玩家在战斗之前要在“战斗槽”上设置角色的基本技能，接下来，该角色就可以在战斗使用设置的招数了。



预先设定战斗技能

战斗中使用的技能需要提前在被称作“战斗槽”的地方进行设定，从目前公开的战斗画面来看战斗槽一共可以设置7种技能。在各种技能中，也有从其他技能中派生出来的能力存在，将这些技能设置在一起就可以在战斗中连携。另外，战斗过程中的行动会消耗“行动点”，但目前还不清楚行动点如何恢复。





◀主人公一行在地图上移动过程中的画面，前面不远处出现了敌人的身影，战斗也将随之而来。另外，根据情况的不同，队伍中的角色之间也会出现相应的对话，十分的真实。



目光冷峻的少女

女主人公

▲与少年一同踏上旅途的少女，冷峻的目光和威严的外表给人一种十分孤傲的感觉。有关她的详细情报目前依然很少，不过从她的举止和服饰来推测，很可能是有着高贵血统的贵族，那么她是否就是与主人公一起逃亡的公主呢？

老骑士

▲与少年同行的年迈骑士，从他的外形来看，尽管岁月的沧桑已经无情地在他的脸上留下了深深的痕迹，但其身手却决不容小觑，应该是一位十分值得信赖的角色。可以想象，他在游戏中应该会对主人公有很大帮助。

饱经风霜的年迈战士



前所未见的美丽世界

▲貌似欧洲高原的广袤风景，一条蜿蜒的小路一直延伸到大地的尽头，在这样的场景中漫步应该会很惬意吧。



别具特色的城镇和建筑

在本作的世界中存在着众多身体庞大、形形色色的巨兽，其身形与白骑士相比有过之而无不及，而且种类也可谓是丰富多彩。有些巨兽身上甚至还建造有城镇和要塞，主人公一行真的要与这些庞然大物为敌吗？

庞大无比的神秘巨兽

▲浑身好似喷涌着熔岩一般的巨大生物，建造在其周围的城镇取暖看来是不用担心取暖问题了。

未知文明和神秘种族的存在



▲在游戏的世界中，存在着除人类以外的许多其他种族和各自的文明。

◀ 外表被特殊服装裹的严严实实的神秘种族，看来是经常从事高空作业的工种。



行云流水般的连续追击！



▲如图所示，在通常斩击后追加挑空斩。当敌人浮空后再追加击落指令将敌人从空中打落地面。

飞得高，摔得狠



追加火球攻击

◀将敌人击落地面后，还可以在空中追加火球攻击，华丽无比的 4 连击达成！

神秘的菜单画面

在公开的菜单画面中，有不少值得注意的地方。首先是所谓的“成长”选项，看来角色在升级后的成长方向并非自动，而很有可能是由玩家自由调控的。此外，官方一直没有公开三名角色的正式名字，那么菜单中所列的角色名是不是就是该角色的真正名字呢？最后，对应PS3通信机能的选项也在采单中出现，其实际表现十分令人期待。

王道3D格斗游戏《VR战士5》在PS3

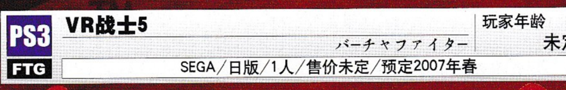
Virtua Fighter 5™

自从在街机平台上登场以来已经有10多年的时间，但是依然获得绝大玩家支持的"《VR战士》系列"，其最新作，也是目前在街机平台上大受好评的《VR战士5》在PS3平台上登场。本次给大家介绍艾尔·布雷兹、艾琳两名这新的角色以及新的系统。

TEXT BY XUN

▶新角色艾尔·布雷兹的最大特色就是具有充满速度感的华丽攻击。

胜利就在你的手中！
战胜对手之后的POSE！



PS3	VR战士5	玩家年龄
	バーチャファイター	未定
FTG	SEGA／日版／1人／售价未定／预定2007年春	

吸取"《VF》系列"多数系统

《VF1》的自动二择、《VF2》的模糊防御等本系列曾经采用过非常有特色的战斗系统。而在本作中仍然将会出现打击技和投技的相杀等独特系统。另外本作还增加了新服装、新饰品、新称号等要素，给玩家带来更多的乐趣。



◀如果能把对手打到墙边会增加更多的连击方式。

▼所有角色都追加新的招式。

从街机版公测时开始受到玩家瞩目的《VR战士5》。这款究极3D格斗游戏决定在PS3平台上即将登场！

PS3版是《VF5》第几版本？

目前街机版《VF5》的版本是"REVISION 1"，而前不久各大游戏厅开始公测"REVISION A"版本。因此PS3版也很可能将是以"REVISION A"版的形式登场。

◀"REVISION A"版本中每一名角色在招式方面再次进行微调整。

充满魄力的登场角色

艾尔·布雷兹

格斗风格：墨西哥摔跤（Lucha Libre）
国籍：墨西哥



新登场角色 1

虽然跟沃尔夫一样是摔跤手，但艾尔是轻量级角色。与重量型的沃尔夫相比，艾尔是擅长利用速度攻击和华丽的空中技来捉弄对手。



舜帝
SHUN-DI

陈佩
PAI-CHAN

平台上登场!

新系统介绍

特殊移动

之前是舜帝、里昂等一部分角色才有的特殊移动，从本作开始作为新的移动手段，给所有角色追加特殊移动。就像《3》、《4》中的特殊回避一样，改变轴的形式从横方向靠近对方，并且移动后的硬直时间短、移动中可以发动强力攻击等好处，在对战中会成为常用的移动手段。



◀这种移动方法除了能回避对方的攻击之外还可以靠近对方，成功后对方会留下很大破绽，这将是反击对手的绝佳机会!

◀输入指令后会看到角色快速前冲到对方面前，而实际上他是在不同轴线上穿过对手移动到对方的侧面。

▲回避对方攻击的同时给对方造成大伤害!

新登场角色 2

艾琳

格斗风格：猴拳

国籍：中国

模仿猴子动作的猴拳，从独特的姿势突然发动攻击。最擅长突发性难以识破的攻击。

完全再现街机版。在家里练习，到街机厅挑战!

在TGS展会上展出的PS3版《VR战士5》，在画质、操作和游戏再现度方面都非常完美。角色的动作和连续技都完全移植到PS3版。

影丸 KAGE

杰克・布莱恩特 JACKY-BRYANT

里昂・拉发尔 LION-RAFALE

陈洛 LAU-CHAN

梅小路 葵 AOI-UMENOKOUJI

莎拉・布莱恩特 SARAH-BRYANT

布拉德・伯恩斯 BRAD-BURNS

日守 刚 GOH-HINOGAMI

杰夫里・马克威德 JEFFRY-MCWILD

凡妮莎・李维 CANESSA-LEWIS

沃尔夫・霍克费尔德 WOLF-HAWKFIELD

结城晶 AKIRA-YUKI

雷飞 LEI-FEI

死气沉沉的街头、风雨交加的夜晚，黑暗正在一点点吞噬着人类生存的最后希望。用逼真的画面和刺激的游戏体验来再现人类与吸血鬼的战争，这就是Xbox 360游戏《吸血鬼之雨》。

VAMPIRE'S RAIN
ヴァンパイア レイン

X360	吸血鬼之雨 ヴァンパイア レイン	玩家年龄 未定
ACT	AQ Interactive/日版/1人/售价未定/预定2007年1月	

TEXT BY 六段音速

是生存还是灭亡！人类的命运将由你来改变

在无边黑夜的尽头，一场决定人类生死存亡的战斗正在悄无声息地进行着，人类要面对来自于一种被称作Nightwalker（以下简称NW）的生物的恐怖威胁。这种生物拥有与人类无异的外表，但却有着人类远不能及的强大力量。他们潜伏在人群中间，靠吸取人类的鲜血来生存，并将被吸食者变为他们的同伴，人类社会就这样被一点点的蚕食，人类文明正在逐渐消亡。

◀NW的外表与普通人类无异，但在特殊装置的探测下就会原形毕露。

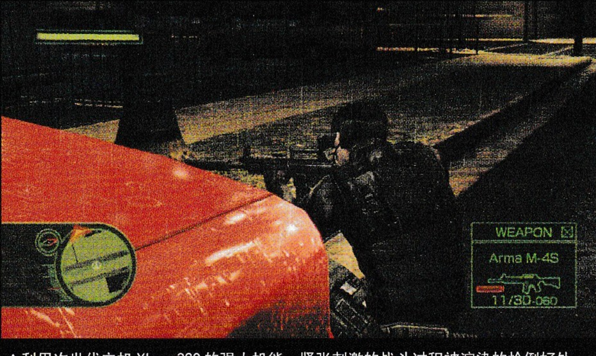


▲NW拥有凌驾于人类之上的强大战斗力，赤手空拳的人类完全不是他们的对手，因此与NW的战斗就变得险象环生。

在雨中展开的残酷生存战



▲雨能削弱NW灵敏的感觉，可以算作NW惟一的弱点所在，也是人类战胜NW的惟一机会。



▲利用次世代主机Xbox 360的强大机能，紧张刺激的战斗过程被渲染的恰倒好处。

对Nightwalker特别部队

约翰·劳埃德
John Lloyd

威尔士裔美国人、31岁、独身、性格沉着冷静，是本作的主人公。在5年前一场与NW的惨烈战斗中，他是惟一幸存者，因此他也是目前对NW特别部队中惟一有过与NW战斗经验的人。

对Nightwalker特别部队

美国国家情报局AIB下属的对Nightwalker特别部队，是专门为了对抗NW而成立的特殊部队，除了主人公劳埃德以外还有三名成员。与不断同NW战斗的劳埃德他们不同的是，对于消灭NW的行动本身，政府内部有不少人是持反对观点的，有些人甚至认为这样的做法与NW的所作所为毫无差别。人类与NW的战斗究竟将持续多久，没有人能够说清……



与人类外貌相似但力量悬殊的生物——Nightwalker

NW在视觉、听觉、嗅觉以及战斗能力上都远超过普通人类，惟一的弱点就是使他们感觉变得迟钝的雨。也正是由于这个原因，游戏中许多任务都是在雨天执行的。另外，要彻底打倒NW，就必须把将其"制造"出来的"BOSS"打倒。只有这样，才能使NW灰飞湮灭。



▲一旦发现NW的身影，就必须以压倒性的火力将其一口气击倒，否则后果不堪设想。

所谓的Nightwalker，就是指藏身于黑暗之中，以人类鲜血为食，最后再通过吸血的过程将普通人类变化为NW的吸血鬼。他们通过不断增加伙伴来扩充自己的势力范围，就算是经过特殊训练的对Nightwalker特别部队，在与NW战斗时也是危险重重。

Nightwalker

神秘的图案意味着什么？



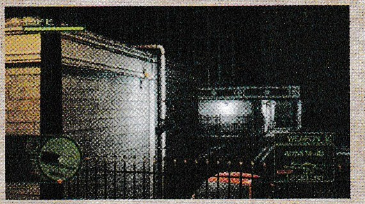
劳埃德等人在执行任务的过程中发现的神秘图案，从图形来看似乎暗示着满月和太阳，但这个图案究竟意味着什么，现在依然还是个不解之迷。看来真相要等到玩家自己去游戏中发掘了。

瞬息万变的战斗、稍纵即逝的时机

与NW的战斗可以说是在无声无息中展开的，因为一旦被NW发现，人类是几乎没有胜算的，所以谨慎小心的行动就成了任务的关键。

潜入

人类要正面与NW战斗并取得胜利的几率可谓微乎其微。因此，只有尽可能避免被NW发现，才能在战斗中获得相应的有利形势。



▲如果在前进方向上有NW的身影，那就要想办法迂回前进，总之要想尽办法避免与NW正面接触。



◀为了能在与NW的战斗中尽可能的获得优势，情报战也是必不可少的一个环节。玩家要与同伴一起周密策划，谨慎行动来获取更多的有关NW的情报。

隐秘

为了能瞒过在街头徘徊的NW的视线并安全完成任务，最关键的就是要在战斗中取得先机。就算是一瞬间的判断失误也可能给自己和队友带来杀身之祸。

▶只要不被NW发现就不会遭到他们的主动攻击，因此要充分利用建筑物以及阴影来回避NW的视线。

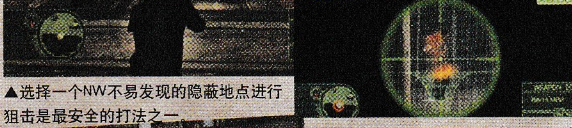


◀一旦在战斗中被NW首先发现，同时也就意味着The End了。只有先发现对方的踪迹才能真正做到先下手为强。

战斗

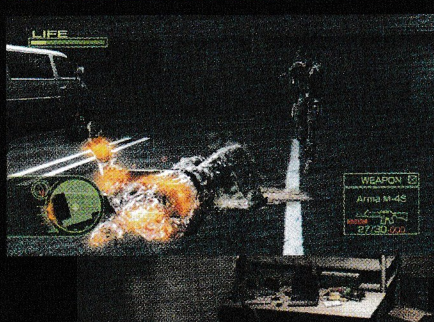
战斗能力弱于NW的人类要想在战斗中取胜，事先的准备和作战部署是十分重要的。玩家可以选择通过狙击来进行远距离攻击这种相对安全的打法，也可以采用危险性大但更有效率的一点突破式接近战打法。总之，只要能达成目标，采取何种战略完全是玩家的自由。

▲选择一个NW不易发现的隐蔽地点进行狙击是最安全的打法之一。



▲选择狙击就必须做到一枪放倒一个，否则对方会立刻察觉并发起进攻，玩家必须谨慎行事。

◀一旦与NW正面交手就必须全力以赴，不打倒对方就没有生还的可能。



◀在拥有压倒性优势的NW面前，人类显得异常弱小，要想在战斗中生还，就必须充分发挥智慧和勇气，解决任务过程中的各种难题。

笑到最后的是人类，
还是Nightwalker
一切取决于你的行动……



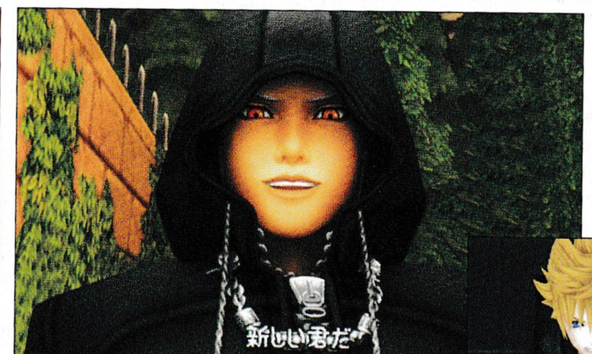
PS2 A-RPG	王国之心II 最终混合版+		KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+
	1人	预定2007年春	推荐玩家年龄：未定
	Square Enix	日版	售价未定

《王国之心 II 最终混合版+》（以下简称《KHII FM+》）实际上是《王国之心II 最终混合版》（以下简称《KHII FM》）与重制后的《王国之心 Re 记忆之链》（以下简称《KH Re COM》）两款作品的同捆混合版。其中，《KHII FM》是以美版《KHII》为基础，在原作基础上增加全新剧情和战斗的加强版。另外，一直被重重迷雾所包围的神秘组织ＸIII机关，在《KHII FM》中将有更多新剧情展开，许多在二代中的未解之迷也将在本作中得到解答。

全新剧情追加，故事发展更加深入！

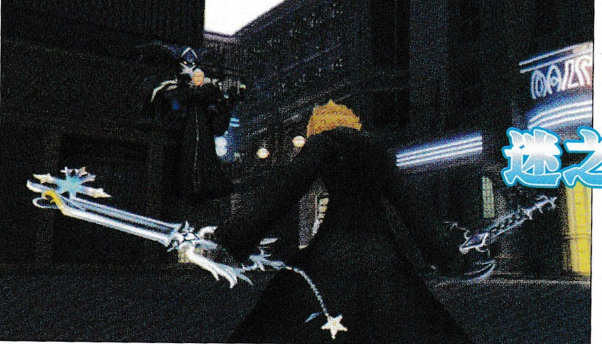


▲对自己的真正身份乃至存在本身都抱有疑问的罗克萨斯，其充满矛盾的命运深深吸引了玩家，在他面前浮现出的神秘文字“SORA（索拉）”究竟意味着什么……



◀ 被黑衣包裹的外表下，一张熟悉的面孔显露出来，他的真正身份，相信玩过原作的玩家应该都不会陌生。在本作追加的新剧情中，通过他与罗克萨斯的对话，我们或许能够得知更多隐藏在黑暗背后的真相……

▲极力主张自己存在意义的罗克萨斯，同为ＸIII机关成员的他为了探寻自己的身世只身离开了组织……



◀ 正与罗克萨斯对峙的黑衣人，其外貌酷似一代最终BOSS安塞姆，他身后的形似“无心”的怪物又是何方神圣？在二代中，罗克萨斯与利库曾在这里展开对决，但依然留下了许多不解之迷，相信本作将为我们解开有关这场对决的全貌。

迷之ＸIII机关更多内情公开

不时出现于索拉一行人面前的神秘组织ＸIII机关，虽说是一个组织，但由于其成员均个性十足，因此个别行动多于团队合作。此外，从目前公开的画面来看，ＸIII机关对于钥匙刃的存在似乎是心知肚明的样子，在本作中应该会解释原作遗留的关于钥匙刃的诸多迷团吧。

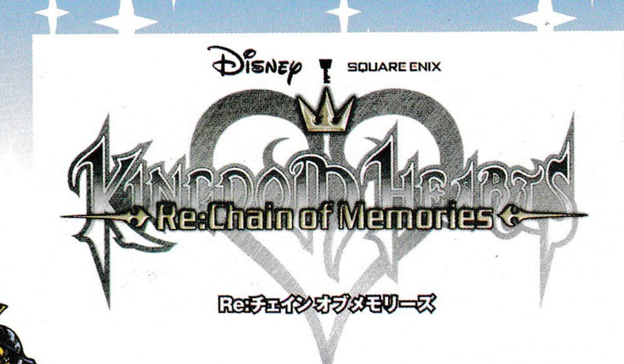
◀ 二代隐藏动画中全身被盔甲所覆盖的神秘人物，这次虽然露出了半边面孔，但其真实身份依然不明。不过从其金发、蓝眼的面容来看，不免让人联想起了索拉和罗克萨斯……



▲隐藏于阴影之中的ＸIII机关成员们，从画面上分析，似乎是连在《记忆之链》中被消灭的成员一同出现全员齐聚的样子。



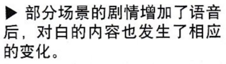
▲在如同大本营一样的场所聚集的ＸIII机关成员们，从纯白色的背景来看，这里应该是在《记忆之链》中出现的忘却之城。



与《王国之心II 最终混合版》同捆发售的《王国之心 Re 记忆之链》（以下简称《KH Re COM》）是以2004年11月11日发售的GBA版《王国之心 记忆之链》为蓝本，整体3D化后的重制版。虽说是重制，但本作在GBA版基础上增加了不少新剧情，部分场景的对话还加入了语音（日语）。原作中大受好评的卡片战斗系统也得到了全面强化，从这个角度上讲，说本作是一款全新作品也毫不夸张。

画面3D化！剧情语音化！





▶部分场景的剧情增加了语音后，对白的内容也发生了相应的变化。



XIII机关初次登场！







▲游戏本身的主线剧情与GBA版原作没有区别，但全新情节和事件的增加使得本作的故事更加深刻。

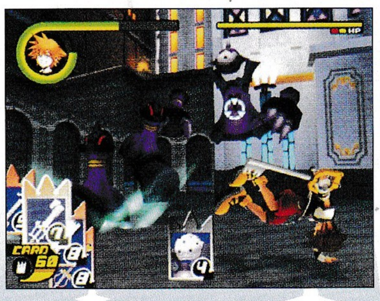


卡片战斗系统全面升级！

本作与GBA版一样采用了卡片战斗系统，但经过完全3D化升级后的战斗系统在原作基础上又有了大幅强化，不仅画面效果更加出众，临场感也得到了提升，再加上大量全新卡片的追加，本作的战略性和可玩性将比前作更胜一筹。



▲索拉与克劳德的对决，战胜他后应该就可以获得克劳德的卡片了。





▲从2D到3D的飞跃！

◀GBA版的紧急回避系统也被完整保留，充分利用回避过程中的无敌时间可以为接下来的反击赢得有利形势。

XIII机关众成员原声再现

在《记忆之链》中登场的众多XIII机关成员，除了阿克塞尔以外都是被索拉和利库打倒的，因此大部分在二代中都没有亮相，玩家也一直没有机会聆听他们各具特色的声音。然而在本作中，由于加入了对话语音，这些富有个性的XIII机关成员们的的声音将被原音重现。



▲XIII机关中惟一的女性成员拉克西恩，喜欢玩弄人心，是个冷酷无情的家伙。



◀自《记忆之链》开始登场的阿克塞尔是惟一没有被消灭，而且在二代中登场的XIII机关成员，他也是罗克萨斯在组织中的最要好的朋友。



TEXT BY XUN

STORY

产业革命，曾经给世界带来一场很大变化的时代。在这个时代中出现了各种各样的机械，同时人类的生活也开始有了很大的变化。但机械的发达所带来的最终结果并不是人类梦想的理想社会，而是一部分资本家进一步加强自己管治领域的阶级社会。在这种时代中，主人公走的是什么样的人生呢？

PS2 A·AVG	破烂机器人2 ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2 Irem／日版／1人／售价未定／预定2007年	玩家年龄 未定

以高自由度为卖点的《破烂机器人》，带着更多的新要素隆重登场！

这是一款描述了一名少年成长故事的A·AVG游戏。本作的故事背景是前作的4年后。跟前作一样，舞台是产业革命的时代。在本作中依然保留了本系列作品魅力之一的高自由度。虽然有主线剧情，但很少有强制性的剧情，选择事业还是选择兴趣，都是由玩家亲自决定。游戏主人公究竟是什么样的人？他给游戏中的世界里带来什么样影响？这些全部都靠玩家来决定。



▶▲在本系列当中机器人是非常重要的工具。移动、战斗、挣钱等很多情况下都需要用机器人来完成。

主人公 迪尔

主人公是一名到处流浪的少年，他的最终目的地是港市斯姆斯姆，也是前作中的主要舞台。他经过各种地域，会遇到出身、身份和思想不同的各种各样的人，学会各种东西并逐渐成长。在这混乱的时代中跟贫困的劳动阶级一起反抗暴政？还是跟资本阶级联手榨取贫困百姓？这些都是由玩家自己决定。

前作《破烂机器人》的副剧情

前作《破烂机器人》除了主线剧情以外还存在很多副剧情以及迷你游戏。而这种自由度很高的游戏剧情得到了广大玩家的好评和支持。另外游戏开始之前还进行一次心理测验，最后创建的主人公性格也跟玩家非常相似，似乎完全使玩家分身进游戏当中。



◀用台球胜负来赌钱、在街道上演奏歌曲来获得金钱等，在游戏中以各种各样的迷你游戏来获得资金。

通过开场剧情的选项，主人公的立场会有很大变化！

游戏开场时主人公乘坐一艘豪华客船前往大城市。而开场剧情发生前系统向玩家提出一些提问，而根据玩家选择的选项，主人公的身份会从富家子弟、服务员、偷渡者当中决定。



◀穿着高品位的服装与贵妇人谈话，主人公是一名富裕家的少爷。能在资金充裕的情况下开始游戏。

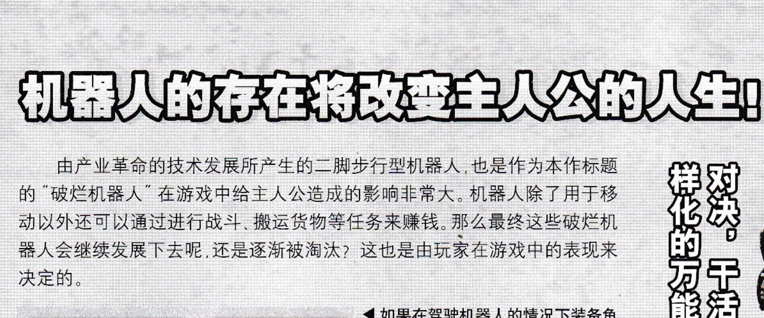
▶以服务员的身份在客船工作的主人公。和其他两种身份相比，该身份的主人公拥有一些特殊的技能。



▶▲偷偷潜入客轮的主人公，一旦被人发现就有可能无法抵达目的地。

机器人的存在将改变主人公的人生！

由产业革命的技术发展所产生的二脚步行型机器人，也是作为本作标题的"破烂机器人"在游戏中给主人公造成的影响非常大。机器人除了用于移动以外还可以通过进行战斗、搬运货物等任务来赚钱。那么最终这些破烂机器人会继续发展下去呢，还是逐渐被淘汰？这也是由玩家在游戏中的表现来决定的。





◀如果在驾驶机器人的情况下装备鱼杆还能够钓鱼。如果能钓出巨大的化石鱼，搬运到城镇的话还能发大财！

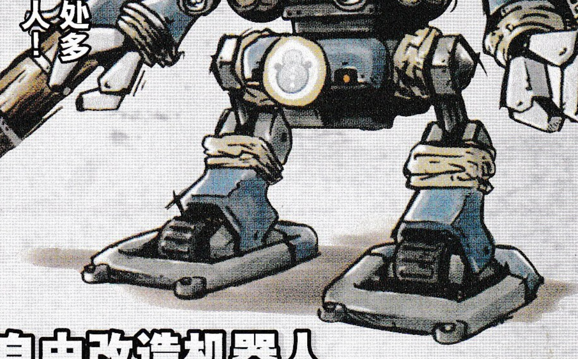




▶有火焰喷射陷阱的斗技场里展开机器人之间的对决！

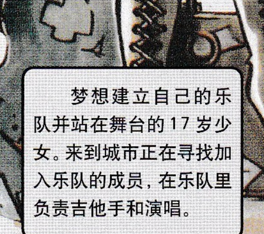
对决，干活，用处多样化的万能机器人！





女主角

敏特



梦想建立自己的乐队并站在舞台的17岁少女。来到城市正在寻找加入乐队的成员，在乐队里负责吉他手和演唱。

在仓库可以自由改造机器人

在机器人专用仓库里可以改造自己的机器人。随着装备不同的武器和部件，机器人的用途也会大有变化。

机器人的装备繁多





◀▲改变腿部件的类型来提高移动速度，也可以悬挂很多气球来延长机器人的浮空时间。

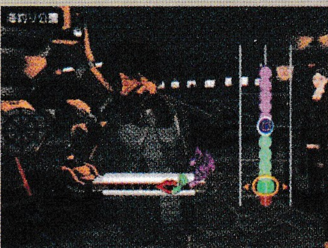


▲随着机身的不同，机器人会变化成运搬用、战斗用等各种类型。

根据玩家的目的来改装机器人

在城镇里可以看到各种各样的人，同时还可以跟他们进行交流

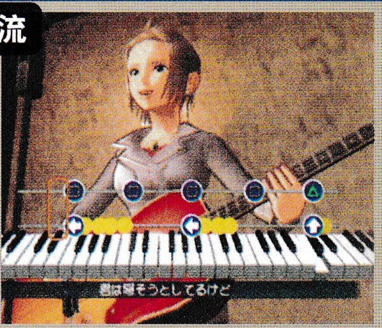
主人公来到的城镇很繁华，城镇里生活着各种各样的市民，与女主角敏特也是在这个城镇中相遇。与这些市民们的交流过程当中会展开新的故事。



▶偷渡而来的主人公身上只有口琴。刚来到陌生的城镇一无所有的主人公虽然赚钱少，但也可以利用演奏口琴的方式来赚钱。



◀充满活气的酒店，里面还有乐队演奏专用的舞台，只要有能力就可以在这里的舞台上进行演奏。



▲在敏特的吉他伴奏下弹钢琴，如果没有失误的话，会得到顾客们的好评。

FRONT MISSION 1st

フロントミッション ザ・ファースト

自PS版登场已经有了3年。机器人战棋RPG的名作《前线任务1ST》终于确定在NDS平台上发售！



STORY

战争就发生在太平洋的一座小岛上



1995年——屹起在太平洋上的哈福曼岛被判明为资源非常丰富的小岛，因此O.C.U.和U.S.N.两大国家开始试图占领哈福曼岛。而到了2009年，虽然有过小纷争，但双方之间并没有太大冲突。但是有一次发生的工厂爆炸事件，将哈福曼岛卷入到真正意义上的战争中……。

哈福曼岛

▲原来是一个清水碧绿的小岛，但是自从被判明为地下埋藏着丰富资源以后，马上就成为战争的主要舞台。

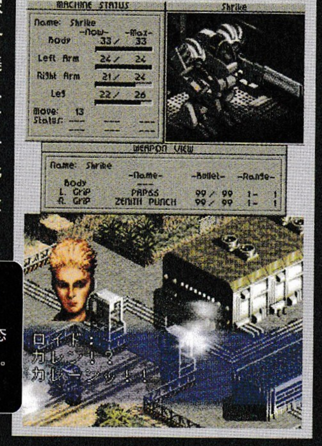
TEXT BY XUN

NDS	前线任务 1ST	玩家年龄
	FRONT MISSION 1ST	未定
SLG	Square Enix／日版／1人／售价未定／预定2006年冬	

带着各种新要素，在NDS平台上登场！

完美移植PS版！使用触摸笔和两个画面，操作更加方便！

军事性演出和设定以及含有浓厚剧情的人气战棋游戏《前线任务1ST》即将在NDS平台上登场。完美保留了自行改装机器人部件的系统以及自由编成部队的系统，而且采用了触摸笔、双屏幕等NDS独有的操作方式，所以操作变得更方便，画面更舒畅。玩家终于可以在NDS平台上体验这款经典军事战略游戏的乐趣。



随时可以确认状态画面

在两个屏幕当中的上屏幕会始终显示状态画面，所以玩家可以随时确认目前的状态。无论是操作还是节奏方面都很流畅。

追加新地图，还可以通信对战

本作将保留在PS版追加的敌方U.S.N.的新剧情以及被强化的动画演出。并且追加了NDS的无线对战功能以及加入了过去系列中登场过的角色，另外还追加了新的机器人和新的战场。具体追加的数量就等待下次的情报公开吧！

《前线任务5》的关键人物古连·迪巴尔登场！

《前线任务5》中登场的角色古连·迪巴尔是确定在本作中登场的新角色。话说回来，《前线任务5》初期的剧情的确与本作有一定的关联性。那么在本作中古连将会以什么样的身份登场呢？



▲他是在O.C.U.军的剧情中登场。但目前还不确定大概是什么时期登场。



◀虽然他跟《前线任务5》的主人公是青梅竹马，但游戏中却是以敌人的身份登场。

系列最经典的作品《1ST》

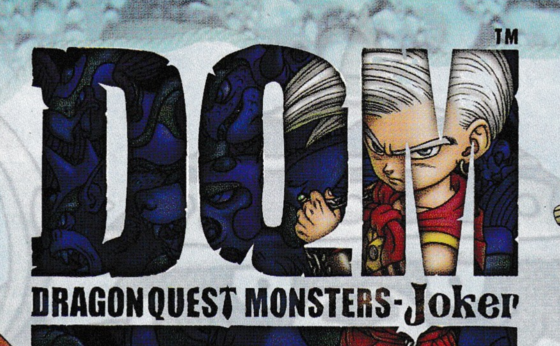
本系列已经推出很多款正统作品和外传，而本作在自由度和剧情方面非常优秀，所以到目前为止本作依然在玩家群中获得很高的评价。这次我们可以在掌机平台上体验到当年的感动。





完美再现PS版的动画

本作将完美保留在PS版中追加的动画，在前不久推出的《FF3》已经证明，SQUARE ENIX这次也同样会给我们带来精彩的动画演出。



TEXT BY XUN

NDS / RPG	勇者斗恶龙 怪兽篇 JOKER ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー Square Enix/日版/1人/5040日元/预定2006年12月28日	玩家年龄 全

这次向玩家公开的是战斗系统的详细情报。战斗系统的瞩目点就是玩家给同伴下达命令的"作战模式"。详细的作战种类和内容下面会详细介绍。除了作战内容以外还将介绍战斗中的基本流程以及关于怪物的加入方法的基本步骤。

在地图画面中与敌人遭遇!



◀如果在地图画面或迷宫中接触徘徊的敌人就会进入战斗。

◀进入战斗之后上画面和下画面分别显示战斗中的情报。上画面会显示敌人的外表,而下画面显示我方同伴的目前状态和战斗指令。

作战指令一览

【ガンガンいこうぜ】
不会节省MP,只用最强的攻击方式来攻击敌人

【いろいろやろうぜ】
会尝试各种各样的攻击或辅助特技来进行多彩的攻击

【いのちだいじに】
注重恢复、守护特技来保护生命安全

【とくぎつかうな】
不会使用任何消耗MP的特技

一次的战斗中要应付3体敌人



▶进入战斗之后就会发现,除了徘徊的怪物以外旁边会多出现2体敌人。

支援同伴

主人公虽然无法直接参与战斗,但是可以随时支援同伴。比如在"道具"指令中可以选择恢复道具给受伤的同伴恢复体力,或者拿出武器来给同伴装备。



▲战斗中使用的武器和道具都可以在商店中购买。



◀▼由于受到敌人的攻击,我方的同伴被下毒。中毒的同伴每回合都会减少一定量的HP。为了防止HP持续减少,可以让主人公使用解毒草来解毒。

▼使用同伴中的中毒状态立刻被解除,可以继续专注战斗。



要随时注意同伴的体力和状态





▶购买武器时选择一种最合适的武器给同伴装备。除了在武器店购买以外,在迷宫中的宝箱里也可以拿到。

说服怪兽成为同伴

战斗中使用"SCOUT"指令的话,主角的指轮上会寄宿同伴怪兽的灵魂,将进入到"SCOUT攻击"模式。接下来就可以选择想说服的敌人。而在这个时候根据给敌人造成的伤害,画面右下角会显示说服成功的几率。



▲由三个同伴同时进行SCOUT攻击,也是战斗中最紧张的一刻。

▲也有可能怪物会发怒

◀如果怪兽发怒的话,在此战斗中就无法再发动"SCOUT攻击"。

▲受到攻击之后格斗豹停止了攻击,然后是……?



◀成为同伴后会显示对方的能力画面,能察看怪兽的详细资料。

◀怪兽图标旁边的打钩符号表示该种类的怪兽已经加入过同伴。



ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

□厂商：Square Enix □机种：NDS □类型：RPG □发售日：未定



今年春季发售的《最终幻想XII》出货量已经达到240万套，游戏凭借卓越的战斗系统以及出色的画面表现获得了一致好评，而剧情部分的相对薄弱也成为游戏一大遗憾。在这之后广大玩家也一直在期待着会有"《FFXII-2》"之类的续作来对剧情进行补完，而就在我们无比期盼这样一款作品出现的同时，《最终幻想XII 亡灵之翼》公布了。

此次登陆NDS平台的《最终幻想XII 亡灵之翼》，是NDS上真正意义的首款"完全原创"的《最终幻想》。目前《最终幻想III》也已经在市面上发售，但制作人表示还是希望能够推出一款并非重制的、适合玩家第一次接触的《最终幻想》，游戏也将会充分利用到触控笔和双屏的功能，让玩家有更直观的感受。

PS2版的《最终幻想XII》，讲述了主人公梵与公主艾雪等人一起为了解放祖国而冒险的故事。本作就发生在这之后，梵终于成为了一个勇敢的、自由自在的空贼，也得到了属于自己的飞空艇，与他的青梅竹马潘妮罗以及其他同伴们一起组成了空贼团，在飘浮在伊瓦利斯天空中的大陆"莱斯雷姆"上，继续着他们的冒险。

据制作人透露，游戏的副标题有"向更高的境界飞翔"之意，而且与LOGO的图案相对应，"亡灵之翼"将会成为整个故事的关键。因为游戏展现的是一个空贼相当活跃的世界，所以在其中会出现多艘飞空艇，而梵等人的飞空艇因为是他们的家，所以被称为"基地船（ホームシップ）"，据悉这会与游戏的系统有关。



从公布的图片来看，主人公梵并无太大变化，依旧是PS2版《最终幻想XII》的装束，而潘妮罗则换上了一套舞娘的服装，武器也换成了"音杖"，其设计是参考了《FF XII》开篇影像中乐队所拿的道具。而在TGS时公布的影像里，可以看到潘妮罗在阳光斑斑的树林中翩翩起舞，这个舞蹈是在早先的《FF XII》预告片中出现的，据说与游戏的剧情有关。

与PS2版相比，本作在制作人员上的变动很大，监督与剧本由鸟山求担任，他曾参与《最终幻想VII》、《最终幻想X》的事件策划，以及担任《最终幻想X-2》的导演，同时也将负责监督即将在PS3上发售的《最终幻想XIII》；担任助理监督的则是曾参与制作《DQ8》的横山荣介；人设则由伊藤龙马担任；LOGO的设计也由天野喜孝变为上国料。希望这个几乎全新的制作班底能够带给我们一个出色的作品。

至于游戏的战斗系统，鸟山求表示将会"很容易上手"，没有玩过《最终幻想XII》的玩家也会很快享受到爽快热闹的乐趣。游戏的官网目前只公布了梵和潘妮罗两位角色，不过从其他角色的阴影看，艾雪、巴尔福雷等人也会悉数登场，他们将会进行什么样的新冒险呢？我们拭目以待吧！
（TEXT BY 玛鲁斯）





美妙世界

It's a Wonderful World

□厂商：Square Enix □机种：NDS □类型：A·RPG □发售日：2007年发售预定

由《王国之心》系列"开发小组倾力打造的新概念RPG《美妙世界》即将在2007年内登陆NDS了，游戏一公开就受到了广大玩家的关注。发生在日本涩谷的奇妙故事，野村哲也那个性的人设和美式画面的新奇组合，以及独特的战斗系统都使它成为了NDS上最期待的游戏之一。

故事发生在现代的日本涩谷，这个一成不变的街头在今天有一些不对劲，当主人公音操在人来人往的喧嚷声中醒来时，发觉自己的某个地方"不一样"了。紧接着他就听到了来自一个被称为"死神"的组织的呼唤："如果七天之内不能完成任务，你将永远从这个世界消失。"就这样，音操在一无所知的情况下卷入了这场恶魔游戏当中。随着神秘能力的觉醒，音操和偶然相遇、同样陷入"死神游戏"的少女四季奔走在涩谷的街道上，能够让他们逃出生天的关键会在哪里呢？

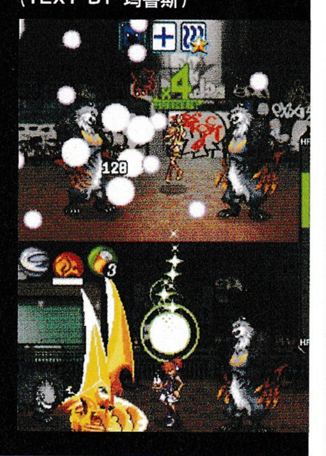
游戏的主人公樱庭音操，是一个完全不擅长与人交流的15岁少年，对音乐和街头涂鸦都有着浓厚的兴趣，在游戏的一开始就获得了读心术这种不可思议的能力。而在街头与音操相遇的15岁少女美咲四季，对时尚流行的事物十分敏感，总是会随身带着自己亲手制作的黑猫布偶。在野村哲也的插画中，音操身后还有多位角色，据野村介绍，这些年轻人都是"死神游戏"的参加者，最终都会以同样的形式聚集在他的身边。

音操"读心术"的能力是游戏的核心系统，被称为"精神扫描"，在行人的心中搜寻关键字，这样就可以明确接下来该做些什么了。点击画面右下角的骷髅徽章后就可以开启此系统，这时NDS的上屏幕就会显示音操闭上眼睛、集中精神的画面，下屏幕则显示行人心中所想的关键字眼，点击这些关键字，详细的内容就会显示出来。而在读取人们的心中的信息时，会出现一些"噪音"千方百计地阻挠音操，这就需要通过战斗来消除这些杂音了。

游戏中与噪音的战斗方式是一种被称为"跨画面交错战斗"的系统，玩家必须使用十字键来控制上屏的四季输入战斗指令，而下屏幕则需要运用触控笔来控制音操的移动和攻击，当对敌人造成连续伤害后画面内就会出现在上下屏之间移动的光球，只要控制二人接触它就能提升攻击力，因此上下两个屏幕将发挥同等重要的作用。这虽然对对玩家的操做能力提出了不小的要求，不过这种全新的游戏方式也确实能够刺激玩家的游戏欲望。

由于企划案和前期工作都做得很扎实，所以本作在公布时开发进度已达50%左右，因此不出意外的话游戏将在2007年内与广大玩家见面。一般游戏的主角都是比较积极的，制作人也想打破这一定律，"人生在世总会有许多烦恼，任何人都会想找一个逃避的地方"，这就是本作的主题。音操等人为什么会参加这场游戏，又为什么会被禁锢在涩谷，就等着玩家在游戏中去寻找答案吧！

（TEXT BY 玛鲁斯）





全能赛车2：火线追击

Full Auto 2

□厂商：SEGA □机种：PS3 □类型：RAC □发售日：2006年11月17日（美）

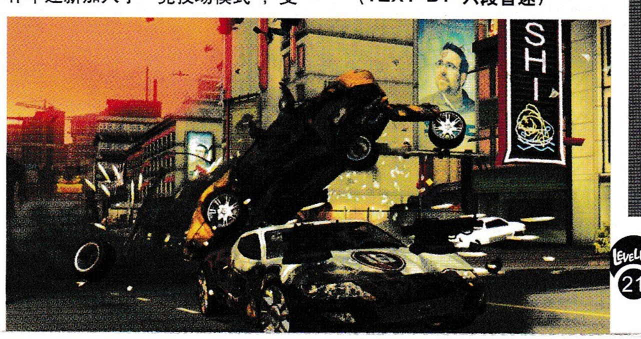
如果你热衷于刺激的飚车，那你一定要试一试世嘉的《全能赛车2》。如果你喜欢爽快战斗的快感，那你就更不能错过这款以打造全世界最具破坏性的赛车为目标的游戏。作为该系列首次登陆次世代主机的作品，本作除了在视觉效果上将带给玩家涣然一新的感觉以外，还将在原作的基础上增加许多新的要素，进一步强化游戏性。

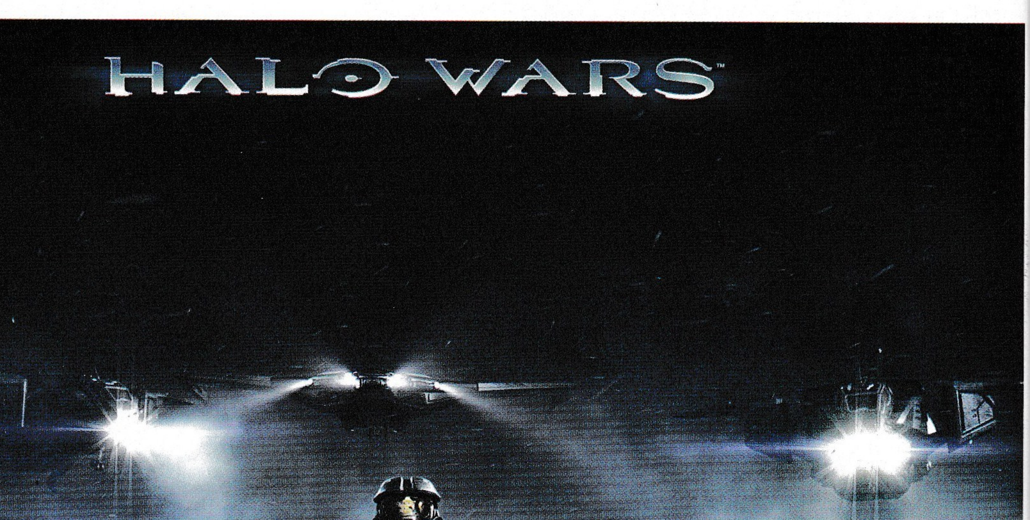
在所有PS3首发游戏中，《全能赛车2》并不是惟一一款以竞速为主题的游戏，NBGI公司的《山脊赛车7》可谓是主机首发游戏高手中的高手，而光荣公司以科幻赛车为卖点的《致命惯性》也瞄准了竞速游戏这块宝地。与这些游戏相比，《全能赛车2》的优势又在哪里呢？说简单一点，本作与其他竞速游戏最大的区别就在于对尽情享受破坏性的快感的强调。

在《全能赛车2》中，玩家将操纵各种全副武装的车辆在广阔的场景中体验高速行驶、刺激的战斗与肆无忌惮进行破坏的爽快感觉，可以破坏建筑物来开辟新的道路或是阻止对手前进，也可以算准时机用飞弹炸毁建筑物将对手的车辆"活埋"。另外，本作中还新加入了"竞技场模式"，支持自由组合协同作战或是进行多人的大乱战。该模式共分为6个关卡，每个关卡都设置有完全不同的游戏主题，，从经典的"死亡竞赛模式"到新加入的"基地战"和"斗技场战"，游戏内容可谓丰富多采。

本作经过了全新的设计并使用了更为先进的图形技术，因此在画面等方面比前作有了更大的进步。游戏中将出现25种风格和能力各异的赛车，从微型摩托车到庞大的工业用车辆应有尽有。而且每种车辆都有20种以上不同种类的武器可供选择，玩家同样可以对自己的车辆随心所欲地进行改装和图装等个性化设计。

（TEXT BY 六段音速）





光环战争 / Halo Wars

□厂商：Microsoft Game Studios/Ensemble Studios □机种：Xbox 360 □类型：RTS □发售日：未定

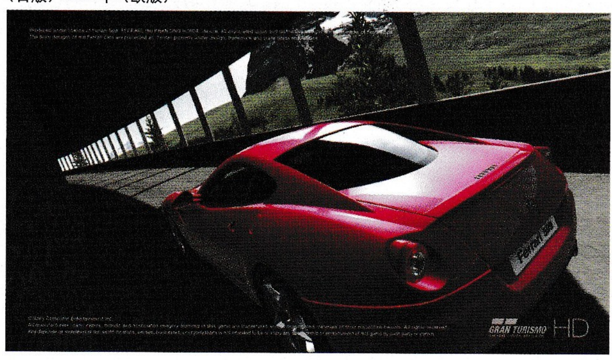
微软在9月底召开的年度X06会议上公开了一款《光环》系列的次世代最新作《光环战争》，与系列前作不同的是，本作是一款以《光环》世界为故事背景的即时战略游戏。负责游戏开发工作的，是在即时战略游戏开发领域有着丰富经验的Ensemble公司（《帝国时代》系列的开发商），此次是他们首次接手《光环》系列的开发工作。但微软方面表示，凭借微软雄厚的实力，Ensemble公司丰富的经验以及Xbox 360的强大机能，《光环战争》决不会辜负广大《光环》系列FANS的期望。

就在微软X06会议召开后不久，《光环战争》的官方网站也随即开放，根据官网的介绍，我们对这款游戏有了一个初步的认识。本作的故事背景被设定在初代《光环》之前，也就是UNSC舰队首次与星际联盟交战的时候，玩家要率领人类和斯巴达部队一起与星际联盟展开较量。

在游戏的官方网站上，Ensemble并没有透露星际联盟是否也将作为可选择的种族在游戏中使用，但公司表示，在此次X06会议上公开的演示影像只是基于游戏的概念画制作的宣传动画，并非使用游戏引擎开发的实际游戏画面。此外Ensemble公司还保证，将为《光环战争》设计一种专门对应Xbox 360的新操作方式和系统，改变长期以来家用机不适合RTS游戏的传统观念。(TEXT BY 六段音速)

GT赛车 HD/Gran Turismo HD

□厂商：SCEJ/Polyphony Digital □机种：PS3 □类型：RAC □发售日：2006年12月（日版）2007年（欧版）



逼真的车辆驾驶、逼真的场景刻画，真实一向是"《GT赛车》系列"所忠实的传统。作为该系列首次跨入次世代平台的作品，《GT赛车HD》将在继承系列前作的基础上再创真实赛车游戏的高峰。

Polyphony Digital公司社长山内一典在谈到本作时，曾把《GT赛车HD》描述成《GT4》的加强版，虽然这款游戏运用了PS3的强大机能，在图象效果和画面表现方面将有了质的飞跃，但依然没有发挥PS3的全部机能。因此，本作的意义更接近于"次世代《GT赛车》系列游戏开发的先驱者"。真正发挥PS3全部机能的《GT赛车5》正在开发之中，但可能不会在2008年以前面市。

山内一典曾说过，《GT赛车HD》是一款强调网络连机对战的游戏。游戏实际发售时可能只会以成本价销售，但由于本作的最大乐趣在于联机游戏，因此要真正体验这款游戏的魅力，网络下载及联机是必不可少的。

本作共包含两个基本模式，既经典模式和高级模式。经典模式是以《GT赛车4》为基础开发而成，在画面上进行了大幅强化，对应1080p分辨率的高清晰分辨率。但该模式开始时并不包含任何可供游戏的赛道，玩家必须通过网络购买车辆和赛道才能进行游戏。

与之相对的是强调单机游戏体验的高级模式，该模式下共有30辆赛车和2条全新赛道可供选择，而且玩家可以通过下载的方式来获得更多的赛车和赛道。更重要的是，高级模式的主要目的是为了让玩家对次世代的《GT赛车5》有一个前瞻性的认识和体验。

尽管《GT赛车5》可能离我们依然很遥远，但支持每秒60祯、1920x1080p的超高清晰画面显示效果的《GT赛车HD》对于喜欢竞速游戏，特别是逼真的竞速体验的玩家来说无疑是目前的一个绝佳选择。

(TEXT BY 六段音速)





恐惧／F.E.A.R.

□厂商：Vivendi Games/Day 1 Studios □机种：PS3/X360/PC □类型：FPS □发售日：2006年11月7日



本作的标题《F.E.A.R.》，其完整全称为《First Encounter Assault Recon》，在2005年公布之初是作为一款由Monolith Productions公司开发的PC游戏亮相的。本作的家用机版使用的是和PC版同样的引擎，担当开发工作的是曾经制作过《机甲先锋》的Day 1公司，该公司除了负责游戏的Xbox 360版的开发以外，还另外从LucasArts那里接手了一项游戏开发工作。

剧情

故事讲述了在一场神秘的突发事件中，奉命前往进行调查的快速反应突击部队FEAR全体队员都遭遇了令人匪夷所思的袭击后惨死，惟一的幸存者是刚刚加入FEAR不久的一名新兵，他同时也是本作的主人公。在经历了瞬间失去所有同伴的悲惨遭遇后，我们的主人公要想逃出生天并揭开事件的真相就只能依靠自己的力量。整个游戏的过程都围绕着一名神秘的红衣女孩阿尔玛展开，玩家在游戏中要不断追寻她的踪影，最终通过自己的探索来逐步了解整个神秘事件背后所掩盖的真相。

《恐惧》的整个故事情节充分结合了神秘现象与恐怖要素，剧情匪夷所思、故事发展扣人心弦。Vivendi公司表示本作的PS3版与X360版基本一样，但家用机版在单机部分和多人连线游戏部分将拥有一些PC版所不具备的新内容。(TEXT BY 六段音速)

忍者外传 Σ／忍者外传 Σ

□厂商：Tecmo □机种：PS3 □类型：ACT □发售日：2007年春

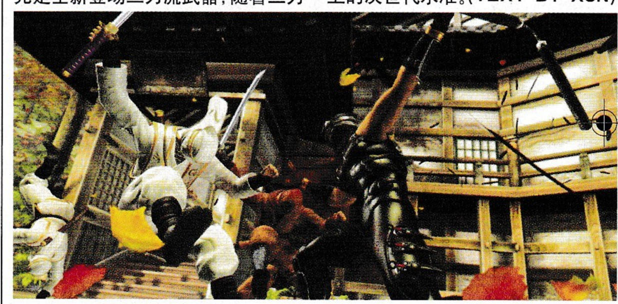


以"《死或生》系列"闻名全球的TECMO开发小组"Team NINJA"，曾经开发过一款震撼全世界的动作游戏，那就是"《忍者外传》系列"。而如今该系列最新作《忍者外传 Σ》终于决定在PS3平台上推出，这对无数PlayStation的拥护者来说无疑是一大喜讯。

《忍者外传》是2004年3月在Xbox平台上推出的动作游戏，在对难易度进行调整并增加部分新要素后，2005年9月又推出了加强版《忍者外传 黑》，而《忍者外传 Σ》则是在《忍者外传 黑》的基础上再次进行强化的作品，也可以说是本作的最终加强版。

《忍者外传 Σ》在前作的基础上增加了新武器、新角色和新敌人。首先是全新登场二刀流武器，随着二刀流武器的增加，游戏整体的节奏感会大大增加。虽然二刀流武器对玩家的注意力和判断力提出了更高的要求，但同时也将给玩家带来无限的爽快感和成就感。本作的另外一个惊喜就是新增的可操作女主角蕾切尔的出现，其实自从Xbox平台的加强版推出时起，玩家们对女主角蕾切尔的呼声就一直很高，现在玩家们的意愿终于在PS3平台上得以实现。从目前以公开的游戏画面中可以看出，蕾切尔除了初期装备的"战锤"以外还增加了鞭子一样的武器，相信在今后公开的情报中还会出现更多具有特色的武器陆续登场。

《忍者外传》系列一直都以高难度而著称，作为系列最新加强版的《忍者外传 Σ》也不例外。随着新场景、新敌人的追加，本作的游戏难度也将会大大提高，也给玩家带来了更高的挑战性。最后，借助PS3的高超性能，本作的画面质量将在Xbox版的基础上更上一层楼，达到真正意义上的次世代水准。(TEXT BY XUN)



漫画英雄 终极联盟

□厂商：Activison □机种：MUL □类型：A·RPG □发售日：2006年11月9日(PS3)／2006年10月24日(X360)





游戏中的超级英雄不可谓不多，但你想象过将所有美国漫画中的超级英雄们齐聚一堂并与他们并肩作战的感觉吗？Activison与Marvel联手打造的《漫画英雄 终极联盟》将满足你的愿望。

本作将会云集众多Marvel著名卡通人物于一身，玩家在游戏中可以使用的角色将包括蜘蛛侠、狼人等超过20名Marvel的卡通英雄人物，而且将有超过140名以上的角色登场。玩家的一举一动都将会成为影响Marvel世界的重要因素，而这一切又都与游戏中出现的众多Marvel英雄有直接关系。

选定角色后玩家就可以进入训练关卡来熟悉游戏的操作，接着就可以根据自己的爱好还来组建队伍了。包括名称和徽章都可以由玩家自己决定，尽管在游戏过程中依然可以切换角色，但玩家所选的角色并肩战斗的时间越长，团队之间的默契程度也会越高，是全面发展还是重点培养就看玩家自己的选择了。因此本作的主题也可以说是让玩家打造属于自己的超级英雄战队。

当然，玩家也可以直接选择经典的Marvel小队进行游戏，比如选择X战警小队游戏的话，玩家将获得额外的奖励。不同的组合也会造就不同的奖励和特殊效果，至于其中的搭配则需要玩家一点点去发掘。所有角色都拥有4套服装，但大多数服装需要通过游戏来开启。与角色的固有服装不同，特殊服装具备特殊的效果，玩家可以根据任务的需要来切换特殊服装。

值得一提的是，本作的PS3版也没有忘记发挥新手柄的动作感应功能。在游戏过程中，部分角色的招式是可以通过动作感应来完成的，而游戏中某些关卡中的战斗也同样会出现应用动作感应的迷你游戏。比如当玩家操纵的角色被敌人抓住后，玩家可以左右摇动手柄来挣脱。尽管这些操作也可以通过按键来完成，但应用动作感应功能无疑更加紧张刺激。

《漫画英雄 终极联盟》从游戏设计上来讲并不是一款具备革命性创新意义的作品，然而在游戏的画面和操作方面，开发小组确实实现了次世代的飞跃。对于喜欢经典漫画英雄的玩家来说，还有什么能比组建一个属于自己的超级英雄联盟更令人激动的呢？

(TEXT BY 六段音速)



质量效应 / Mass Effect

□厂商：Microsoft Game Studios/BioWare □机种：Xbox 360 □类型：A·RPG □发售日：07年第一季度（美）07年1月12日（欧）



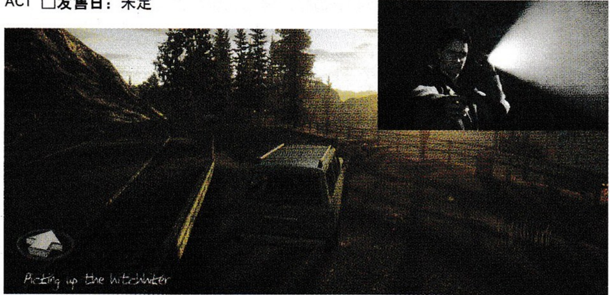
本作讲述的是一个发生在遥远未来的科幻题材故事，玩家在游戏中扮演的是宇宙维和组织“幽灵”中惟一的一名人类精英队员。在今年9月的巴塞罗那X06会议上，微软官方展出了大量《质量效应》的实际游戏画面，尽管没有提供现场试玩，但通过播放的游戏演示来看，本作的完成度比较高，各方面素质都比较出色，且与此前公开的影像相比，增加了一些新的游戏要素。

玩家在游戏中可以在所有可选角色中自由切换，游戏的人工智能系统十分出色，因此玩家只需要用方向键输入一些简单的指令就可以对队友进行操作，如果需要制定更为具体的作战方针，也可以用暂停键开启指令菜单，玩家可以在这里设定详细的战斗指令，调整角色的特殊能力。角色在游戏中能够使用的能力取决于玩家在游戏开始之前的设定以及战斗后为各项能力分配的经验值。游戏中的武器和特殊能力种类十分丰富，可以用超能力来“隔空取物”，也可以用强力的武器将敌人烧成灰烬，通过武器与超能力的搭配，玩家可以自由组合出多种独特的战斗方法。

《质量效应》是由BioWare公司与微软游戏工作室合力打造的一款次世代动作RPG游戏，本作最初预定在今年年末推出，但由于迟迟没有通过微软的审核，因此游戏的发售日被迫延期到2007年。但前不久BioWare官方对外界透露，游戏已经通过了审查，有望在2007年第一季度登陆Xbox 360平台。(TEXT BY 六段音速)

心灵杀手 / Alan Wake

□厂商：Microsoft Game Studio/Remedy Entertainment □机种：Xbox 360/PC □类型：ACT □发售日：未定



预定登陆Xbox 360和PC平台的心理恐怖游戏《心灵杀手》自从今年E3上公布了一段影像后就销声匿迹了，近日，微软官方在年度X06会议召开之际又公布了这款神秘作品的部分新游戏画面。

在恐怖游戏云集的当今，这款全新的游戏作品又将如何诠释恐怖这一主题呢？与前不久刚刚在Xbox 360上取得出色成绩的Capcom公司开发的《丧尸围城》相比，本作又有哪些独特的风格呢？让我们一起来先睹为快。

《心灵杀手》讲述了一个离奇且充满惊悚的故事，游戏的男主角艾伦·沃克是一名小有名气的恐怖小说作家，但他写作的全部灵感都来自于他的未婚妻。然而随着沃克的妻子神秘失踪，他不仅写作灵感完全丧失，甚至患上了严重的失眠证。

为了医治失眠，艾伦·沃克来到了华盛顿洲一个名为Pride Falls的小镇，在那里的睡眠康复诊所治疗失眠。经过治疗，沃克的失眠症有所好转，然而失踪未婚妻的幽灵的出现却彻底改变了他的生活。从此，一个黑暗扭曲的噩梦开始在沃克的现实生活中出现，各种灵异事件开始在他眼前不断涌现。究竟是这个世界变得疯狂了，还是沃克自己疯了呢？游戏将为我们解释一切。(TEXT BY 六段音速)



刺客 信条 / Assassin's Ceed

□厂商：Ubisoft □机种：PS3/X360/PC □类型：ACT □发售日：2007年发售预定

育碧公司《刺客 信条》开发小组的成员曾经透露，在这款以中世纪暗杀者为主角的动作游戏中，将可以实现700种以上的人物动作。当然，谁也不可能通过手柄同时控制这么多的动作。开发小组负责人Jade Raymond表示，育碧在游戏中使用了一种新的系统，使玩家可以在充分享受动作游戏操作的快感的同时轻易控制角色的行动。

本作的主人公Altair是一位隶属于中世纪神秘团体的刺客（Raymond确认他不是通过时空旅行来到这个世界的），要进行暗杀就必须首先了解目标的情况，玩家可以利用“监视”、“窃听”以及“偷盗”这三种技能来对目标进行调查。当玩家掌握了三条或更多的关键线索并确定对目标的情况已经足够了解后，玩家就可以开始执行暗杀计划了。

暗杀工作进入行动阶段后，玩家可以利用“潜伏”来混入人群，在城堡和要塞周围勘察来了解行动的最佳路线，利用情报已经刺客的知觉来寻找目标的踪迹，最后用手中的利刃了结目标的生命。

在操控主人公Altair时，育碧设计了一个“四键式”的控制模式，在Xbox 360版中，Y键控制头部，X键控制使用武器的那只手，B键控制没有武器的一只手，A键则控制下半身的行动。右侧的RT键在操纵过程中相当于一个力度计量计，按键的力量不同将决定Altair行动时的动作幅度。比如行走和奔跑等。

利用Y键，玩家可以执行窃听等动作；A键则是用来控制人物的跳跃；比较有意思的是攀爬这项技能。Altair出色的攀缘技能使他可以轻松的在任何有突起或粗糙的墙壁或类似物体上爬行，这一点与波斯王子非常相似。利用这一点，玩家可以操纵Altair翻越城墙、高塔甚至悬崖，看来这项技能绝对是暗杀工作最重要的能力之一，一定要熟练操作才行。(TEXT BY 六段音速)

交火 / Crossfire

□厂商：Eidos Interactive/Pivotal Games □机种：Xbox 360/PC □类型：FPS □发售日：2007年发售预定

今年9月底在巴塞罗那召开的微软X06会议上，Eidos公司公开了计划于2007年在Xbox 360平台上推出的FPS游戏新作《交火》。本作讲述了两名政府秘密特工奉命潜入敌人后方执行绝密任务的故事，游戏中玩家要充分利用双人合作的优势，发挥两个角色各自的特点，只有相互配合才能在严酷的敌后战斗中生存下来。

本作的官网已经开放，但有关售价、发售日等详细信息还没有公开。有关游戏的多人连机游戏细节目前还不得而知，但Eidos公司确认游戏将具备双打设置。(TEXT BY 六段音速)

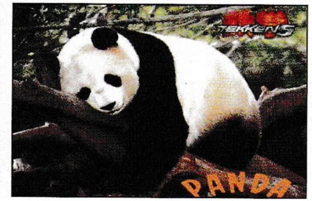




■Cosplay的精髓在于神形兼备，Cos者的心理特征要与被Cos者达到最大程度的融合……

上帝在创造世界时说："要有光。"于是世界上便有了光，音速坐在办公室说："我要和实玖留妹妹一起工作。"但时至今日也只有坐在电脑前YY的份。归其原因，世界是现实的集合体，理想是永无止境的欲望的一种表现，我们则是在现实与理想的夹缝中生存着……（某H：怎么说着说着又跑回私房话了？）咳，TGS上涌现出不少出色的Cosplay秀，于是突发奇想搞了这个Cosplay图鉴。完全无责任恶搞，如有巧合，纯数巧合……





▲外貌与体态能够与被Cos角色接近当然最好……





▲当然实在差距太大也可以靠化妆来弥补……

◀就算只有一丁点特征与被Cos角色接近也要充分利用……





▲Cos者在亮相前应该首先通过有关部门的审核，避免伤及无辜……

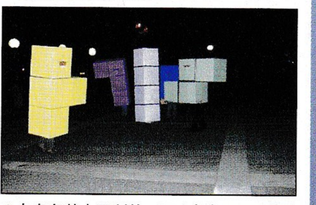
◀道具和服装能起到重要的辅助作用……

■就算拍出来的效果不尽人意也不能气急败坏，更不能殴打工作人员……





▲最忌讳的是偷工减料……



▲自身条件有限制的，可以考虑Cos一些特殊角色……





▶▲可以考虑把Cosplay与工作结合起来……



■Cos的角色不限定人类……

■Cos者也没有限制……





▲最后要相信自己，每个人都能找到适合自己的角色。



特稿

时代勾勒的线条
——记忆中的几款经典游戏

时间流转，岁月如梭，自1977年雅达利2600的锋芒毕露起，到如今PS3的端倪初现，给玩家带来无数快乐的家用游戏机产业也已经匆匆走过了二十余载。期间，诞生了很多经典的游戏，它们以各自的特点，凭借着各种独到的设计征服了大量的玩家，以至于在游戏画面越来越华丽，令人产生审美疲劳的今天，人们还不时的回想过去的经典，经典的设计还为人津津乐道。是人们越来越厌倦这种单纯的华丽？还是过去的游戏承载着人们太多的回忆？

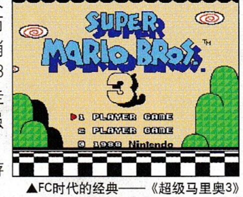
TEXT by shao(levelup.cn)



超级马里奥3 ——纯粹的游戏，童话的游戏

该游戏是任天堂于1988年出品的《马里奥》系列正统续集的第三作，平台是任天堂元老主机——FC。日本累积销量为384万套，全球累积销量为1728万套。该游戏曾于1993年被重新制作成加强了各方面表现力的SFC版本，并收入到SFC游戏《马里奥合集》中，2003年又在SFC版本的基础上制作了表现力更佳的GBA版本。

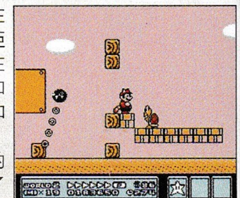
曾几何时，当业界还是任天堂一家独大的时候，这个世界的游戏是纯粹的，简单而有趣。任天堂的游戏理念随着FC主机的畅销影响到了全世界。而马里奥这个诞生于1983年的著名游戏角色，跟随着任天堂一路走来，风风雨雨经历了20多年的沧桑，廉颇虽老，雄风依旧，马里奥系列依然长盛不衰。任天堂游戏理念的成功向人们展示了“真游戏”的魅力。



▲FC时代的经典——《超级马里奥3》

《超级马里奥3》，纯粹的游戏，红白机时代马里奥系列的最高峰，笔者心目中最像“游戏”的游戏，成就了很多人儿时的梦想。

《马里奥3》的动作设计主要围绕在“跑”和“跳”这两方面。何时跑，跑的距离又是多长？在哪个位置跳，跳的着落点在哪里，跳的力度又是多大？整个“跑”和“跳”的过程集中在对手柄十字键的控制和对A键控制的力度上。要玩转《马里奥3》，除了对版面的纯熟外，对“跑”和“跳”的掌握也是一个必须攻破的要点。只有掌握了“跑”和“跳”的神髓后，才能从《马里奥3》中获得乐趣。



纯粹的游戏

没有华丽的外表，没有绘声的音乐，《马里奥3》和同时代的其他游戏一样，不可避免的进入简陋的死胡同。几条简单的线条，几种单调的颜色，构成简单的画面，马里奥的世界就是这么简单。朴实无华外表下的《马里奥3》，放在当今，很少有人会喜欢。

也许有人会说，任天堂的游戏我不喜欢。也许有人会说，就算喜欢了，但现在的游戏这么多，我哪有空去玩一款十几年前的游戏呢。但你不得不承认，马里奥就是好玩，秉承任天堂的游戏理念，拥有最纯粹的游戏乐趣。即便至今，《马里奥》系列依旧光彩夺目。

八个关卡，八个不同的世界。FC主机的简陋机能，却因制作者对色彩运用的到位，生动表现出了风格迥异的八大世界。在这样的世界中冒险的马里奥，可以使用五花八门奇形怪状的道具，这些道具的使用为游戏增色不少。而冒险旅途中，不时出现的各种迷你游戏也为游戏平添了不少乐趣。更为重要的是，在动作游戏中极其重要的动作设计上，《马里奥3》的把握可谓极其出色。

童话的游戏

无论时间流转得多么快，无论世界做如何的改变，马里奥正统系列总是离不开马里奥，总是离不开碧奇公主，邪恶的魔王库巴总会跳出来和马里奥作对。大叔救公主的故事流传二十几年，还是依旧不变的那个主题。同样，无论马里奥正统系列冒险舞台如何改变，经年不变的还是那个孩子梦中才能看到的世界，幻想又充满童趣。《马里奥3》也是这样的一个游戏，童话的游戏。

据说，《塞尔达》的迷宫设计，灵感来自于宫本茂童年时在乡村间的冒险探索。马里奥钻水管的想法，是宫本茂幼年时期对一根水管的幻想而得来的。那么《马里奥3》世界的设计呢？是源自于他对某些事物的幻想，还是全体制作人员辛勤的结晶，是否是神仙的赐梦得来的，还是基于现实世界而创造出的世界，我们不得而知。我们只知道八大世界的设计很精彩，吃上一个蘑菇就瞬间长高的想法很有趣。碰上一片叶子，飞行就不再是梦想的设计，大大的满足了笔者的妄想。这样的乐趣现实中没有，别的游戏里没有，只有童话般的马里奥世界中才有。



勇者斗恶龙IV ——被引导的人们

该游戏是日式RPG游戏元祖《勇者斗恶龙》系列正统续集的第四作，制作方为日本知名游戏厂商ENIX（现已合并为Square Enix），出品时间为1990年。该游戏曾于2001年复刻到PS平台上，大幅度加强了画面、音乐，改善了部分游戏系统。并增加了关于死亡比萨罗的剧情，作为对游戏的补充。

在《最终幻想Ⅰ》和《勇者斗恶龙Ⅳ》之间，我难以取舍。

《最终幻想Ⅰ》，幻想初始的地方，曾经让我魂牵梦萦的游戏，理应作为这篇文章的一部分来详细描写。《勇者斗恶龙Ⅳ》，天空系列的首部曲，笔者最为喜欢的FC上的RPG，实在没有理由不来作文纪念，的确难以取舍。然而在感情上，笔者还是偏向于《勇者斗恶龙Ⅳ》多些，虽然年代已经久远，记忆已经渐渐消褪，游戏的剧情，游戏的系统，只穿关一遍的印象已远不如那时候来得深刻，按理上，是没什么资格作评论的，然而我还是要来写它，只因为对游戏特别的喜欢，想写出对它的感受。

色彩浓郁的中世纪风格

对于没有经过那个时代的玩家，也许会很难想象，在当时相对低下的技术力的限制下，《勇者斗恶龙Ⅳ》是如何表现出一个生动的世界的。也许你的想象会停留在《勇者斗恶龙Ⅷ》的世界，然而那个时代的特征所赋予《勇者斗恶龙Ⅳ》的世界，虽然与现今的华丽背道而驰，跟壮阔搭不上边，但也有另一番味道在内。



《勇者斗恶龙Ⅳ》中可以看到很多欧洲中世纪时代的影子。宏伟绚丽的城堡，生活在城堡里的国王、大臣还有骑士们；倚城而建的村庄，歌舞团的舞女和流浪的吟游诗人等生活在村庄里面的形形色色的人们；遍布世界各地的标志宗教信仰的教堂。这一番景象，代以简洁而又生动的图片，以2D俯视的画面视角的形式，被合理地安放在屏幕的各个地方。泾渭分明地颜色运用，形成强烈对比的视觉效果，展现出一幅色彩浓郁的中世纪画卷，已然成为勇者系列的传统色彩风格。

章节划分——游戏的精彩之处

并没有太多的对白，也没有生动的肢体语言，FC的卡带容量的限制



▲《勇者斗恶龙Ⅳ》FC版和PS版画面对比

和简单的构图方式使得大部分FC的RPG主角形象如白纸般苍白。那时侯的RPG，剧情的铺张、角色的刻画远不如现在那么重要，游戏的玩点成为了弥补剧情不足，吸引玩家的主要手段。然而，以章节划分剧情的《勇者斗恶龙Ⅳ》却是FC里少有的在角色刻画、冒险氛围等方面都获得成功的RPG。

在《勇者斗恶龙》系列里，四代的剧情架构算是最为特殊的了。游戏剧情被划分为五大章，前四章讲述围绕在勇者身边的人们的故事，把精力放在对各个角色冒险的描述上。很少有对白，却成功的突出人物的性格，没有一波三折的剧情，反而把剧情发展集中在角色的描绘上。莱安勇猛果敢的战士形象可谓深入人心，武器商人特鲁尼克的看似贪婪实则拥有侠义心肠的形象也不遑多让。调皮粗线条的安莉娜公主的冒险成长道路着重于冒险的气氛，而玛妮雅、米妮雅两姐妹的复仇故事则为游戏增添了几分悲凉的味道。

第五章则是游戏的主角勇者真正出场的时刻。以勇者的视点出发，讲述寻找前四章志同道合的伙伴的旅程，并最终消灭危害世界的魔王的冒险故事。和之前四章相比，第五章的故事更多的是在于冒险的氛围。在这时，随着马车、船、热气球这些交通工具的相继出现，冒险舞台也随之渐渐扩大，直至最后走遍整个世界，冒险味道十足。这样的章节划分，是勇者史上的第一次，也是唯一的一次。也是这样的一次尝试，在机能相对粗糙的FC上塑造出了性格鲜明的角色，让玩家真正体会到了精彩缤纷的冒险世界。

被引导的人们

《勇者斗恶龙Ⅳ》的副标题“被引导的人们”，很好的诠释了游戏的主题。

帕特兰德的最强战士莱安独自一人救回了被妖怪抓去的孩子后，并没有就此停留在王宫里，而是走上了云游四海行侠仗义的旅途，一章的故事戛然而止；顽皮公主安莉娜在参加完比武大会，回到祖国山多海姆城时，惊奇地发现城里的人们竟神秘地消失了，二章的故事也就落下帷幕；特鲁尼克在赚得足够的金钱时，开通了连接对面大陆的通道，对面的新大陆会有什么事情在等待呢？浮想未展，三章也就结束了；四章是讲述为报父仇而旅行的两姐妹的故事，然而父仇得报后，故事明显还未结束，四章的故事却也就此歇笔。

所有的这些故事点到即止，意犹未尽。他们之后的故事呢？是否各自流浪，毫无关系？还是就此歇止，不做交代？第五章开始，这些为自己理想奋斗的人们就被隔开于千沟万堑之间，他们彼此并不认识，只是默默的为各自的理想而奋斗。他们势单力薄，大多数时候，并不能很好的完成每件事。然而冥冥之中自有天意，一位来自隐密小山村的持剑勇士的冒险把他们紧紧系在一起。他就是勇者，一位身世悲惨，但身份却异常神秘的17岁少年。他们共同的侠义心肠，使他们走在了一起。他们的会面看似偶然，其实必然。他们宿命的聚合，最终消灭了魔王比萨罗。



皇帝的财宝

——寻找财宝

该游戏是曾经参与开发《勇者斗恶龙》系列的高桥宏之、高桥秀五兄弟以及内藤宽合作创立的CLIMAX公司出品的A·RPG游戏，出品时间为1992年。游戏以高难度的迷题设置和不错的游戏性著称。并预计于2006年内在PSP平台上推出增加新迷宫，新剧情的3D版本。

《皇帝的财宝》的迷题设计如何的经典，这里不想多费口舌，毕竟在本文之前，已有不计其数的褒美声音；画面在当时是如何的惊艳，拥有过MD的老玩家们想必都知道，在这里口沫横飞，显得多余了。

剧情，A·RPG中容易被人遗忘的部分，恰恰是笔者在这里想聊的，因为，财宝的剧情和该游戏其他方面一样，也是极其出彩。

寻找财宝的故事

这是十几年前在游戏这个造梦的舞台里曾经上演过的一出戏。

相传，很久以前统治大陆的鲁尔王是个残忍、专制的暴君。他爱财如命，无所不用到处搜刮奇珍异宝。为了防止在他死后财宝被人发现，在战争爆发的那个年代。他派遣了士兵把巨量的财宝运到远离大陆的一座小岛上，并深埋在一个不为人知的地方。

厚重的历史抹杀了无数的历史真相，关于鲁尔王的财宝的传说，随着时空的轮转，逐渐被人们淡忘。

时至今日，当鲁尔王的财宝已经被人忘记时，探险业在这个世界刮起了一股强烈的旋风，各种各样的古代文物相继出土。关于鲁尔王的宝藏的传说也在此时不知被谁重新提起。于是身怀各种目的的人们纷纷来到这个远离大陆的小岛上，展开了抢夺财宝的争斗。

在财宝的世界里并没有一个严谨的世界观可供喜爱深究的玩家细探。整个故事围绕鲁尔王的财宝展开，讲述财宝猎人莱尔和偶然相遇的小妖精佛莱迪探索鲁尔王的财宝的过程。对于其中出现的人物，无论是正派还是反派，制作者都没有费太多的笔墨详细描述，故事发生的时间，鲁尔王生活的具体年代，我们无从考究，主角莱尔为何有着长耳朵？佛莱迪是属于什么样的种族？在游戏中也看不出任何端倪。财宝剧情的侧重点并不在世界观的严谨程度，只要有一个完整的剧情就足够了。利用A·RPG中有限的剧情过场突出鲁尔王财宝的神秘感，激发玩家的探险欲才是重中之重。

关于鲁尔王和他的财宝的故事，在游戏里并不经常被提起，两三个桥段，散落在游戏的各个阶段显得十分零落，要完整的讲述鲁尔王的故事显然是不可能的。但只要在适当的地方安排相应的情节就足以吊足玩家的胃口。

小妖精佛莱迪因为知晓了鲁尔王财宝的所在而遭到盗贼三人组追捕，莱尔的仗义帮助她逃脱了三人组的追捕，感激莱尔的帮助的她，透露出了财宝的所在：“在远离大陆的一座小岛上，鲁尔王的财宝，被埋藏在一个不知名的地方。”然而一切还只是传说，关于财宝的真相，还只是迷团，要确认其是否存在，惟有亲自到岛上勘察。

在岛上奔波了许久的两人，并没有找到确切的线索，只是从瀑布老人那坚信不疑的口气中，更加确定了财宝的存在。直到海滨小镇，盗贼劫持村长事件的发生，寻宝才有了重大的突破。

在盗贼栖息的洞穴里，莱尔打败了盗贼首领，并得到了获得财宝的关键物品——一块石板。

石板上的信息，佛莱迪一一解读了出来：

“附于石板上的恶龙是鲁尔王信仰的神，它的身体的形状是小岛的轮廓，五支爪的位置，分别有五样开启通往财宝的大门的宝石，喷出熊熊火焰的嘴巴即是岛上的火山，持有五样宝石的人再到火山口就会…”

自此事件以后，关于鲁尔王的财宝的传说，已不再是剧情的重心。除了佛莱迪故乡的同伴们提到过鲁尔王将再度复活，誓死捍卫财宝的传闻外，游戏的侧重点更多的是在于莱尔、佛莱迪两搭档和搞笑盗贼三人组、阴险毒辣的梅卡多公爵三者之间的夺宝纠纷。玩家的注意力也从财宝的传说逐渐转移到了夺宝的冒险上，鲁尔王和他的财宝的故事在激烈地财宝抢夺下，显得微不足道。

然而在游戏临近结尾处，沉重的气氛让玩家再度回到了那个神秘的传说里，接近死亡般的窒息感觉，重重压制着玩家的心跳。生活在地底几千年的朵哇夫（小矮人），现在就确确实实地站在莱尔面前，财宝不再是传说，皇帝将因世人的打扰而复活。

随着罗瑞亚公主的歌声的响起，陈列在祭坛上的五颗宝石发出了耀眼的光芒，梅卡多公爵消失在祭坛前的魔法阵里，莱尔、佛莱迪两人随即也跟了进去。

沉睡千年的地底宫殿终于出现在两人面前。

在这里，厚重的石头罩住了天穹。仿佛置身于死亡的城堡中的感觉，扑身而来。昏暗光线包裹下的整个地底世界是死一般的寂静。古迹斑斑的房屋里生活着和这座宫殿历史一样长久的朵娃夫一族，他们因帮助鲁尔王修建宫殿，而被赐予永生。

在这里，鲁尔王为阻止世人前来盗宝，工于心计地设计了无数的机关。

在这里的尽头，守护财宝的恶龙将用熊熊火焰吞噬来犯的敌人。



▲即将在PSP平台上推出的3D版《皇帝的财宝》



梦幻之星网络版

——回忆的点滴

该作品是SEGA知名游戏制作人中裕司领衔的SONIC TEAM开发并于2000年出品的MMO RPG，其前身为在16位机MD时代便赫赫有名的RPG游戏《梦幻之星》系列。继承了其先祖衣钵的《梦幻之星网络版（PSO）》，是在《梦幻之星》世界观的基础上，进行改造的科幻类RPG游戏，从剧情上看，是属于外传性质的作品。

原创精品

印象中SONIC TEAM在DC时代出品的游戏并不多，不外乎就那么几款耳熟能详的游戏。而主要以家用机为平台的SONIC TEAM在移植街机游戏大行其道的当年，却是SEGA内部少数几个坚持以家用机为平台出品原创游戏的制作小组。

《PSO》就是其中一款极具代表性的原创游戏。

以当时而言，作为家用机上第一款真正意义上的网络游戏的《PSO》，有着相对完善的游戏系统。极其成熟的A·RPG式的战斗系统，延续至最近的《PSOBB》依然为人津津乐道，可见其经典之处；丰富又炫目的道具收集，俨然已成为了《PSO》玩家最大的乐趣来源；后来加入的挑战模式，原本只是中裕司构想的一个附加内容而已，但也成为了动作达人们追捧不已的模式。这些成功源自于制作者的用心，无愧于当年日本五项游戏大赏获得者的称号。盛名之下，让拥有DC主机的笔者终于也禁不住诱惑，加入了"PSO猎人工会"，从而彻底的成为了一名正职的猎人。

回忆的点滴

入手DC的当年正是DC停产的那一年，随机入手的游戏都是当年闻名遐迩的游戏。《PSO》也是其中的一款，但不久之后它就被我列入黑名单，和很多我看不上眼的游戏一起尘封箱底了。只因为它的"怪异"，只因为它的"难以上手"。

一年以后，我再次启开了箱子。那是因为DC已经鲜有新游戏推出了，不得已，为了延续DC在本人家里待的寿命，只得请出了被我遗忘已



久的《PSO》。于是一款本来看不上眼的游戏就这样被我把玩在手中，直到现在还在继续玩着。

对于《PSO》，印象最深的还是04年那些时候。那一年，正是我的DC正式接入网中的一年。所以我有了上网玩《PSO》的机会。

出于对《PSO》的热爱，对网络的好奇，那时侯我对上网玩《PSO》的痴迷程度可以说是我的游戏生涯史上对游戏痴迷程度最深的一段时间了。可因为高昂价格，不得已只得尽量缩短每天的游戏时间。可每当和PSO玩伴们玩得火热的时候，游戏时间又总是大大超过了预定的每天2–3小时。虽然骨子里总有一股潜意识在叫嚣着赶快拔掉电话线，但《PSO》就是有那样的魅力让玩者欲罢不能，于是就这样一天天的下去，工作没去找了，家里的电话费也月月不断上涨。为此，也少不了挨家里人的责骂。

后来工作了，网络《PSO》的游戏生涯也随之结束了，但直到现在我还不能忘记那段日子。

因为有着将近2000小时的《PSO》记录，有记载PSO玩家之间友谊的CH记录和武器，还有那时侯的一些人，一些事。



永恒的阿卡迪亚

——幻想的延伸，经典的再诠释

由开发《樱大战》系列的前SEGA子公司OVERWORKS里，女性制作人主持开发并于2000年上市的一款幻想类冒险RPG游戏，游戏以现实世界为基础，架空了一个关于飞翔，关于冒险，浪漫主义至上的天空世界。冒险的氛围是游戏的精彩之处，富含的收集要素大大增加了游戏的玩点。该游戏曾被SEGA于2002年移植到NGC上。



幻想的初始，天空之城

笔者喜欢日式动漫画，喜欢日式动漫画中唯美的故事和细腻的画风。但真正由喜欢进而转为崇拜的作品不多，宫崎骏大师的动画就是为数不多的让我最为敬佩的作品。而于1986年上映的《天空之城》，这部从《格列弗游记》中，格列弗曾经提到过的天空城堡拉普达这个地方获得灵感而诞生的动画正是笔者最初接触的一部宫崎骏动画。

有着诸多幻想元素在内的《天空之城》在很多人的眼里，或许是有些传统了。热爱冒险的少年、掌握飞行石秘密的少女、极其成熟的飞行技术、超越当今文明的古代文化，所有这些元素集于有些工业时代，有些飞行时代，又带有些神话色彩的世界里。这样的世界观设定在现今的RPG游戏里面已经是屡见不鲜了。而这样的一些传统元素出现于宫崎骏动画中，却因为宫崎大师的自然主义，令其蒙上了和以往纯粹的冒险题材类电影不同的深远意义。当年懵懂的我观看这部动画时，并不能理解全部的意义，只是艳羡于其中的精彩飞行，惊叹于天空之城拉普达的奇妙构想。甚至幻想着蔚蓝的天空中，是否曾经有很多天空之城的存在。

幻想的延伸，永恒的阿卡迪亚

这样的一个幻想，直到3D技术在游戏机上逐渐成熟的2000年才得以实现。这一年，SEGA的主机DC上诞生了《永恒的阿卡迪亚》（以下简称《阿卡迪亚》），凭心而论，本作在很多设定上并没有太多的新意。无论是在游戏系统上还是在剧情架构上，它都没有获得太大的成功。战斗中存在感薄弱的月煌石系统；大地图中容易令人晕头转向的方向；整体上趋向传统的剧情。所有的这些缺点，几乎注定了《阿卡迪亚》的平庸。

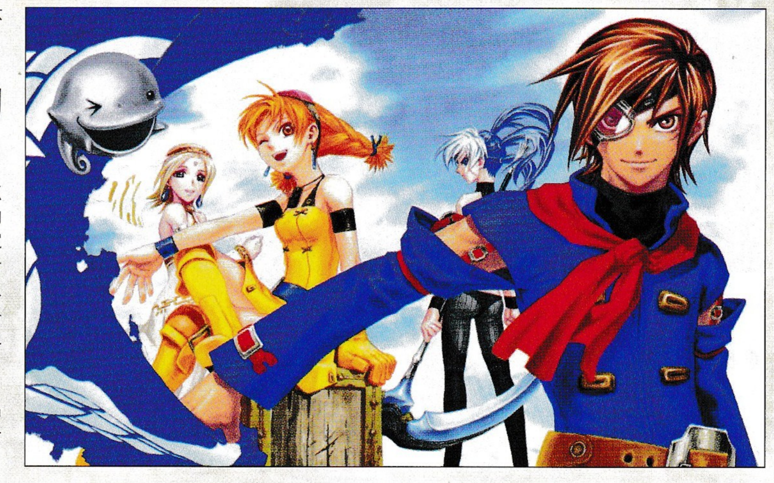
然而，与所有冒险题材的RPG游戏一样，《阿卡迪亚》离不开热血、勇气、爱和正义。同样，游戏的世界里从不缺乏幻想题材类RPG游戏里常见的极富想象力的世界观。而正是这样极具想象力的世界设定让笔者彻底心醉于阿卡迪亚的世界不能自拔，继而想起了多年前同样让我痴迷不已的《天空之城》。

阿卡迪亚的时代，已经进入了飞行的冒险时代。在这里，飞空艇已成为了这个时代的标志，漂浮在世界各地的浮游大陆只有飞空艇才能抵达。支撑起整个阿卡迪亚世界的关键是这个世界唯一的能源——月煌石，人们的生活依赖月煌石，飞空艇的燃料就是月煌石。阿卡迪亚世界里，有着被六个不同颜色的月亮庇护而形成的六大文明创造出了不同文化风格的建筑。这些不同的建筑风格与现实世界异曲同工。



这样的世界观很独特，与笔者幻想中的天空世界不谋而合，是《天空之城》幻想的延伸。

经典的再诠释，永恒的阿卡迪亚



不得不承认，阿卡迪亚世界的某些设定是有那么点传统了。向往自由和浪漫的兰色空贼，来自银色国度的白衣少女，躲避围捕与阻止帝国统治世界的野心等设定已经是见怪不怪了，并不出彩。但这样的设定融入阿卡迪亚的世界中，使这样的一场浪漫冒险上升到了挑战人类幻想力和对自由的追求的高度上，并通过制作者的丰富幻想力，通过强大的3D能力（以当时而言）栩栩如生的展现在玩家面前。这样的设定是传统，但也是经典。

这样的设定与《天空之城》中，宫崎大师赋予作品的自然主义色彩是一样的，既是传统，又使传统焕然一新，造就了经典，是经典的再诠释。



莎木

——心的游戏

《莎木》是SEGA著名游戏制作人铃木裕主持开发，于DC主机出品的新形态游戏。制作者投入了业界罕见的70亿日元的开发费用，力求达到对游戏环境刻画的最写实化，强调玩者，游戏角色以及环境三者之间的互动，即游戏类型FREE（Full Reactive Eyes Entertaiment）的含义，是DC主机最具代表性的游戏。游戏共十六章，1999年出品的《莎木Ⅰ》为第一章的内容，2001年9月，囊括了三至六章的内容的《莎木Ⅱ》的发售成了莎木系列的绝唱。自此以后，除了移植到XBOX的版本和即将上市的网络版外，《莎木》系列的正统续集了无音信。



褒贬不一，SEGA风格的游戏？

或许是街机厂商出身的关系，亦或许是自身游戏理念的缘故。SEGA的游戏在很多人眼里，总离不开火爆，硬派的印象。DC时代乃至DC时代之前的SEGA，铁汉、热血、固执似乎成了SEGA的代名词。在广大玩家眼里，似乎正是这样鲜明的个性，吸引了一批玩家的趋之若鹜，即便是屡战屡败，也要追随到底。似乎也是这样的个性，把更多的游戏玩家拒于门外。

在笔者看来，游戏即是游戏。所谓的游戏风格，只不过是人们强扣于游戏头上的一顶帽子而已。所谓的游戏派别划分，也只不过是玩家因各种原因接触的游戏主机不同而形成的对立而已。而被冠上各种游戏风格的头衔的游戏，也成了不同派别玩家之间互相抨击的对象。

《莎木》是一款褒贬不一的游戏，被认为带有强烈的典型SEGA风格，在当年颇受争议。

要说游戏里至关重要的游戏性。《莎木》的游戏方式和真实世界观的设定，却很大程度的限制了游戏玩点在《莎木》中的体现。以探听情报推进游戏进程的方式，使得游戏的过程略显单调，而体现中华武术的FREE-BATTLE在一代中也没有多大的发挥；在一个稍嫌老套的故事背景中缓慢推进的剧情，也似乎没能引起太多玩家的兴趣。本作的游戏方式和DC主机可怜的销量注定了《莎木》和它的抚育者SEGA一样，只能以悲剧收尾。

要说《莎木》的亮点，并非没有。莎木迷们对之如数家珍。

在当时前所未有的，即时演算生成的电影般视觉运用画面，足以震惊业界；力图再现现实世界的世界观在当时也掀起了不小的波澜；穿插于过场动画中的QTE使得“过场成为可操作的电影”，并被后来的《王国之心2》和《生化危机4》借鉴。

然而只拥有以上的这些亮点，是不足以被莎木迷们追捧为神作的。真正让莎木迷们敬为天人的是游戏所营造出来的真实氛围给予玩家的一种强烈的感觉。这样的感觉很有代入感，行走在新横须贺港口时，抬头望着下雪的天空，你甚至会感受到迎面扑来的点点雪花落在身上，是如此的真实；这样的感受是生活化的，似乎生活在横须贺的人们已经成了你真实生活的另一部分；这样的感受有种别样的味道，在中华文化气息浓厚的世界观里，凉的复仇故事注定要与众不同。

心的游戏

应该说《莎木》是“心的游戏”吧。

《莎木》的制作，十分尽心尽力，惟有倾注了心血的游戏才能有如此效果。大到场景的刻画，小到人物内心的描写，它的细腻之处需要细心体会的玩家才能感受到。蕴涵在内的艺术气息，也只有用了心的玩家，才能感受的如此入骨。而游戏略微枯燥的游戏方式，要求玩家有足够的耐心去适应。无论《莎木Ⅱ》对游戏方式做如何的改进，毕竟一代才是玩家最先接触的，枯燥的游戏方式抹杀了玩家对《莎木Ⅱ》的期盼。

细腻是《莎木》为人所称道的，但需要足够的耐心却大大限制了《莎木》的受众。无论如何，《莎木》已经失败了，桂林的下一站是什么？人们不清楚，但长达5年的等待并没有磨灭莎木迷们的耐心，能否和《莎木》再续前缘？莎木迷们翘首期盼。

从本来想做的“DC经典游戏回顾”到现在的“时代勾勒的线条”，涉及的游戏范围拓宽了不少，可惜的是，因笔者的能力和涉猎的游戏有限所致，文章确实有点辜负了文章的标题，见笑了．



 TEXT BY 兰姆



2.71系统解禁

——实战2.71系统运行ISO！

尽管目前高版本PSP已经可以通过eLoader运行模拟器和其它自制程序。但由于众所周知的原因，只有系统版本为1.50的PSP才可以通过记忆棒运行游戏ISO，这也造成了市场上1.50版PSP奇货可居，价格要比2.X版本的PSP贵上200到300元。而本次研究室专题所要介绍的就是如何直接在系统版本为2.71的PSP上运行ISO而不须要进行降级。无论你的主板是否为TA-82（IC1003），都能通过本文所介绍的方法运行ISO，另外本文也将附带介绍如何在2.71版主机上无需eLoader运行模拟器等自制程序。

此前发布了2.5/2.6以及2.71降级程序的Dark_Alex发布了利用TIFF图像漏洞制作的自制程序补丁“Homebrew enabler for 2.71”（HEN），以及修改版的DevHook，通过这二者的搭配使用，任何一台2.71版本的PSP都能够得以运行游戏ISO。

STEP 0 升级至2.71

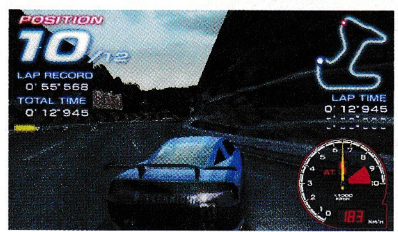
如果你的PSP是2.6/2.7或者更低版本，则必须升级至2.71才能运行本文所提供的程序。

请从游戏城寨下载SONY官方的2.71系统升级文件，对应各区域的PSP。然后，将压缩包解压至记忆棒根目录内，确保升级文件EBOOT.PBD在PSP\GAME\UPDATE\目录下。

连接电源，并保证PSP主机内的电池电量在80%以上，然后就可以开始升级了。

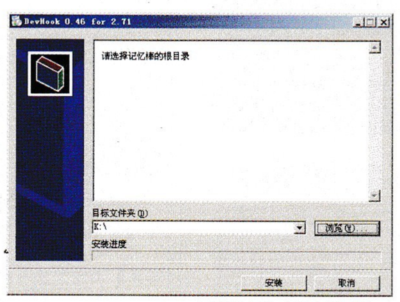
这里请大家注意，如果原先主机主板不是TA-82，那么还可以通过软件降级的方法回到1.5或者其他版本，而主版型号为TA-82的PSP现阶段是无法通过软件降级的方法回到1.50版系统。对于将要升级的朋友请仔细阅读本文后再作决定。





STEP 1 安装软件

根据惯例，将“游戏城寨 掌机频道”已经为大家准备好一切的压缩包下载回来，然后解压至记忆棒根目录下（已包含Dark_Alex制作的“Homebrew enabler for 2.71 Revision C”（HENC），附带有截屏、金手指等功能的“DevHook 0.46 for 2.71 城寨专用版”，以及能够在2.71系统下运行的模拟器及自制程序）。



▲已经准备好一切的自解压缩包。

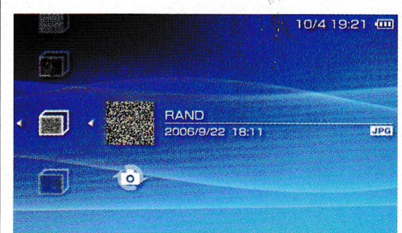
下载地址：

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1134，大家只需要下载回来，运行这个自解压缩包，选择记忆棒根目录即可完成安装，十分简便。



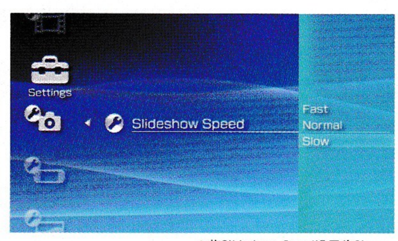
▲记忆棒根目录。

STEP 2 运行HENC



▲进入HENC文件夹。

如果在之前的步骤中，你正确安装了所需要的组件，那么这时进入图像浏览功能，你将能找到一个HENC文件夹。如果先前有一直关注本栏目的读者一定知道接下去该怎么做了。和eLoader之类的利用TIFF图像漏洞的程序一样，只要进入该目录，PSP在现实缩略图时就会产生数据溢出，从而得以运行自制程序。



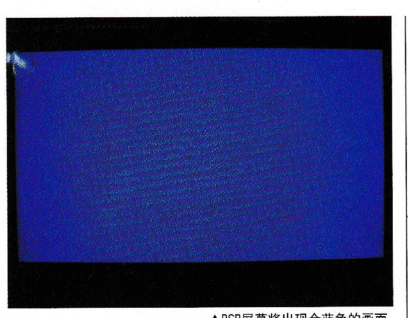
▲将Slideshow Speed设置为Slow。

至于启动的成功率的问题，HEN自推出以来一共发布了三个版本，从最早版本很难成功启动到最新的HENC版基本都能正常启动，已经有接近99%成功率。而成功率和系统设置有一定关系，请不要在启动机器时放置任何UMD光盘于光驱内，并将图片预览速度设为慢（Slow），如果依旧无法启动，请将PSP恢复出厂设置后再次尝试。

另外即使启动失败也不会造成PSP无法启动（变砖），请放心使用。

注意：每次手动关机后都需要再次运行HENC，方可再次启动DevHook等自制程序。



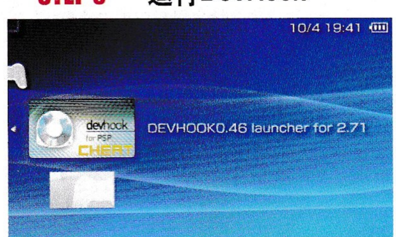


▲PSP屏幕将出现全蓝色的画面。

在初次运行HENC时，屏幕将先变蓝，然后变绿，之后将自动重新启动机器。而如果变蓝之后变为红色则表示运行出现问题，请上推PSP电源约10秒钟左右，强制关机。再次启动机器，重新运行HENC。如果屏幕成功由蓝色变为绿色并自动重启，则表示HENC运行成功，则可以进入下一步的"运行DevHook"。（变为绿色一次之后，若再次运行，则变蓝后将直接重启而不出现绿色。）

只要不手动关机，HENC的效果会一直存在，不需要再次启动而可以直接运行其它自制程序。

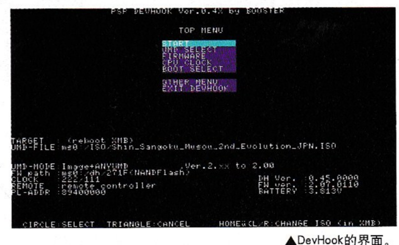
STEP 3　运行DevHook



▲启动DevHook0.46 launcher for 2.71。

当之前成功运行HENC并自动重启之后，我们就可以启动位于GAME文件夹之下的DevHook了。如果之后你又再次关机（不是待机），则需要再次运行HENC，自动重启后才能运行DevHook。

DevHook是一个ISO引导软件，能够将记忆棒上的ISO文件模拟成为一张UMD光盘然后运行。为了要骗过PSP，这个时候需要在光驱内放置一张真实可用的UMD光盘，可以是正版游戏，也可以DEMO演示光盘，不分版本，无论需要什么版本系统才能运行的都可以。另外，下载回来的ISO/CSO文件需要放于记忆棒根目录下的ISO文件夹内才能被DevHook找到并运行。



▲DevHook的界面。

设置：

UMD SELECT：选择你所要运行的游戏（ISO/CSO文件）。

FIRMWARE：选择固件版本，这里选择2.71。

CPU CLOCK：222/111，请勿更改。

BOOT SELECT：启动选项，请选择REBOOT XMB。

OTHE MENU：进入UMD SFO VERSION，选则2.XX>2.00。

STEP 4　运行其它程序

然后选择RETURN to TOP回到主菜单，放入UMD光盘，选择START开始运行游戏。

这时又将再次"重启"，我们会发现进入了另一个2.71系统，，这时UMD光盘的图标将会是我们刚才所选择的那个游戏。选择他，然后开始游戏吧！

Homebrew enabler for 2.71的含义就是令2.71系统可以运行自制程序，所以有了HENC之后，我们所能够做的不仅仅是利用DevHook运行ISO。很多重新编译过的自制程序也能在运行过HENC之后直接在2.71系统下运行。

在自解压缩包中已经附带了一部分常用的自制程序：

- FC模拟器NesterJ 1.11
- CPS1模拟器CPS1PSP beta 3
- CPS2模拟器CPS2PSP 1.0
- GBC模拟器Rin 1.32
- GBA模拟器gPSP 0.7
- NEOGEO CD模拟器NEOCD 0.91
- PDF阅读软件Bookr 0.71
- TXT电子书软件eReader 1.51

而另一些不能在2.71系统下运行的程序也可以通过模拟1.50系统的方法来运行。就像在1.50系统上运行DevHook可以模拟出一个2.71系统，从而实现观赏AVC电影、播放WMA等高版本才能实现的功能，而在2.71系统上运行DevHook同样可以模拟出一个1.50系统出来，从而实现运行其它的自制程序、模拟器等功能。

模拟1.50系统的方法

启动启动DevHook0.46 launcher for 2.71

设置：

UMD SELECT：UMD DISK

FIRMWARE：1.50

CPU CLOCK：222/111

BOOT SELECT：REBOOT XMB

OTHE MENU > UMD SFO VERSION：no change

然后选择RETURN to TOP回到主菜单，选择START进入模拟的1.50系统。

然后就如在1.50系统下可以运行各种自制程序，甚至可以运行1.50下的DevHook，从而再模拟出一个2.71系统（-_-b）。在上期《游戏城寨》的"掌机研究室专题"中已经通过eLoader启动法介绍了各种自制程序的用法，这里不再做重复介绍，具体使用方法可参考《游戏城寨》level.14 p34 掌机研究室专题 Vol.7。

答疑解惑

Q：什么是ISO什么是CSO？

A：ISO指光盘的镜像文件，后缀名为*.iso。而CSO是专门针对UMD光盘以及DevHook而制作的一种压缩格式，后缀名是*.cso，使用方法与ISO文件别无二致，但体积却要缩小不少。需要的读者可以下载WinCISO v1.30进行ISO与CSO文件之间的转换。

下载地址：

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=684

Q：如何截图？

A：在游戏中按下"L+音效"键即可截取当前屏幕所显示的画面。所截取的图片被保存在PSP\PHOTO\capture目录下。

Q：如何启用金手指功能？

A：在游戏中按下"音量加+音量减"即可调出金手指菜单。

具体使用方法详见《游戏城寨》level.12 p22 掌机研究室专题 Vol.5

Q：如何在333mHz下运行游戏？

A：在333mHz下运行游戏可以获得更好的视觉效果，并在一些复杂的场景中不会拖慢，但代价是电池续航时间大幅缩短。请根据需要开启。切换频率的方法是在退出游戏后，也就在模拟的2.71系统下，按HOME+SELECT进行切换，然后再次进入游戏。

Q：如何退出模拟的2.71系统？

A：当在游戏中时，按下HOME键，先不要选择确定，将光标移至确定选项上，然后按住L+R+UP，再按下圈键进行确定；而在模拟2.71系统下按下HOME+START键即可回到机器本身的2.71系统。

此时等于一次自动重启，如果机器内有光盘请取出，如果需要再次启动DevHook，则还需要运行一次HENC。

Q：如何不退出模拟系统切换游戏？

A：在游戏中按HOME键，选择退出游戏，然后在模拟的2.71系统下，按住HOME+L/R键就可以切换位于ISO文件夹内的游戏。

Q：如何添加其他自制程序？

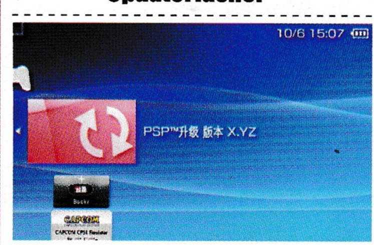
A：任何自制程序的主文件都是EBOOT.PBP，对应2.71版本的自制程序由一个EBOOT.PBP文件组成，需要放于PSP\GAME目录下的单独文件内，如PSP\GAME\DEMO\EBOOT.PBP；而对应1.50版本的自制程序则由两个EBOOT.PBP文件构成，分别放于放于PSP\GAME目录下的DEMO及DEMO%文件夹内。如果需要隐藏PSP系统下的破损文件图标则可将文件夹分别命名为__SCE__DEMO及%__SEC__DEMO。

（其中DEMO表示自制软件，可为任意英文字符。）



▲在"游戏"下的各种自制程序。

UpdateFlasher



截稿前，Dark_AleX再次为大家带来喜讯，新版通用型2.71降级程序对应各型号主板的PSP，包括TA-82主板。除TA-82型只能降级为2.50之外，其他型号的PSP可以降级为1.50、2.00、2.01、2.50、2.60等任意系统。

先下载"updateflasher&HENC.rar"，将压缩包内的文件解压至记忆棒根目录。然后将所需要的系统升级文件重命名为UPDATE.PBP，并放置于PSP\GAME\UPDATE目录。例如：你需要降级至1.50，那么就把1.00升级至1.50的升级文件重命名为UPDATE.PBP，并放置于PSP\GAME\UPDATE目录下。

启动PSP，恢复出厂初始，并将语言设置为英文。然后进入图像浏览，浏览HENC文件夹，待机器自动重启后再进入GAME下运行降级（升级）程序。（HENC的使用方法详见本期"研究室专题"）

软件版本	Unknown
适用范围	2.71版PSP（含TA-82主板）
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1106

PSX-P

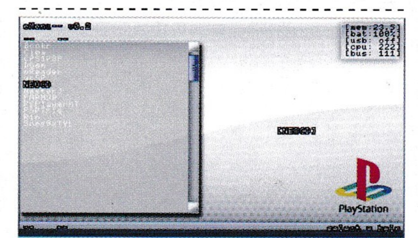


PSX-P就是传说中的PSP上的非官方PS模拟器，也是历史上第一个正式发布的版本，该模拟器由Yoshihiro开发完成，目前版本为beta1版，已经能够相当可观的PS游戏了（iso或bin格式的光盘镜像）。但作者表示由于缺少动态编译，目前速度方面还不是很理想，大型的3D游戏大约只有十来桢。但无论如何这将是模拟器发展的一个重要的里程碑，相信不远的将来能够有全速运行的新版本发布。

软件版本	beta 1
适用范围	1.5版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1033



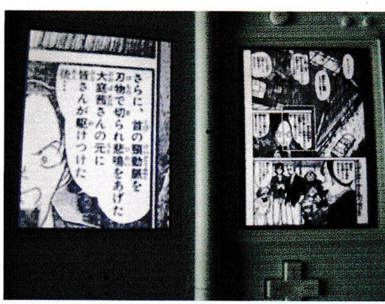
eLoader



eLoader可以让2.0+系统的PSP运行各种自制软件及模拟器，0.97之前需要GTA正版UMD引导，而0.98开始利用TIFF漏洞，无须正版GTA引导即可直接运行，而0.99在0.98的基础上加入了核心模式的支持，并可以在2.70及2.71系统上运行。下载后，进入图像浏览模式，浏览eLoader 0.99文件夹，即可启动eLoader 0.99，按○键或×键运行自制程序，按START退出eLoader，按L和R切换CPU频率（222mHz/333mHz），△键开启USB连接。详细操作可参考《游戏城寨》level.14 p34 掌机研究室专题Vol.7。

软件版本	V0.99
适用范围	2.00～2.71版PSP（含TA-82主板）
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1002

Comic Book DS



Comic Book DS是一个能NDS上的看漫画的软件，运行时可以正常摆放NDS，那么就是上屏显示完整图像，下则显示图像缩略图列表；也可如《脑白金》游戏般将屏幕竖置，这时就是左屏显示完整图像，右屏显示图像缩略图列表，并支持触控笔操作，浏览功能十分人性化。

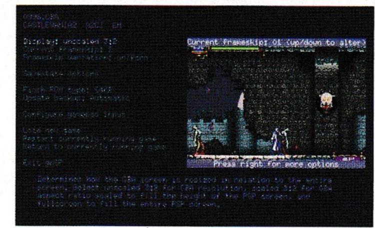
软件版本	1.0
适用范围	M3/SC系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1108

Reality

这仅仅是一个RM/RMVB播放器的雏形，一个用于RM/RMVB格式播放的测试器，目前还很不完善：没有操作界面，没有声音，黑白图像，不能拉伸、缩放、全屏速度较慢，不能与时钟同步等等。这软件由国人redblink开发，这值得骄傲，并且任何技术上的突破都是应该获得掌声的。使用方法：记忆棒根目录上放入需要测试的rm，rmvb文件，并重命名为test.rm.(ms0:/test.rm)

软件版本	V0.01 alpha3
适用范围	1.50版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1109

gpSP



gpSP是大家已经颇为熟悉的PSP上的GBA模拟器了，自0.5版以来作者更新频繁，不断完善gpSP的各种功能，目前大部分游戏都能以全速运行。这次作者在Dark_Alex发布了Homebrew enabler for 2.71 Revision C（HENC）之后，便立即针对其进行优化的并发布了"gpSP 0.7 for 2.71"，不需要eLoader的引导也能和DevHook一样在2.71系统下运行。

软件版本	V0.7 for 2.71
适用范围	2.71版PSP（含TA-82主板）
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1079

Wifi VoiceChatClient



《口袋妖怪 钻石/珍珠》、《银河战士 猎人》等NDS游戏都可以在游戏中利用任天堂的Wi-Fi网络进行免费的跨国无线聊天，而这个自制软件Wifi VoiceChatClient也拥有同样的功能，能让你随时随地都和朋友进行交流，目前其最新版本为1.3。

软件版本	V1.3
适用范围	M3/SC系列
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1103

CPS2PSP

CPS2，CAPCOM PLAY SYSTEM II，《少年街霸》系列、《口袋战士》、《恶魔战士》等等，这些都是CAPCOM当年街机事业辉煌的象征，无奈CAPCOM现在已经退出街机产业，昔日的那些名作都已然成为历史。如果你想重温儿时在机厅里的岁月，或者想追寻一代电玩巨人的足迹，那么不要错过这个PSP上优秀的模拟器。最新版1.01，加入了对eLoader的支持（换句话说，除2.80及2.81系统之外的PSP都支持），并支持在高版本系统下运用核心模式，提高了游戏兼容性。

软件版本	V1.01
适用范围	1.0～2.71版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1038



篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.



掌机市场行情

最近的天气已经不再那么炎热了，随着掌机购买主力的学生回到校园，九月的掌机市场也随之降温。但即将到来的国庆长假又将掀起一轮购买小热潮。为此，现在各店家都在为此而囤货做准备，随着节日的到来，价格也将略有提升。然而一旦长假结束，价格将会重新回落至节前的水平乃至更低。可以说此时是最近是购买主机的最好时机了，货源充足，一般的电玩店都有会多台主机可供挑选。

目前1.5豪华版的PSP价格重新回到1800元的起点，普通版也以1630元的价格紧随其后。TA-82主板的2.6/2.7版PSP也由于"硬降"的成熟价格略有上升。大约为1650元（豪）/1480元（普）。但2GB的组棒由于半导体芯片缺货而导致价格狂飚到390元，而行棒的价格依然保持在580元左右。同时，由于市场上涌现出大量的翻新PSP演示盘（DEMO DISK），其价格也回到40元左右。

而NDSL方面，虽然《最终幻想III》的热潮已经褪去。但随着背负"塞尔达"之名的《新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园》以及号称"黄色恶魔"的怪兽级RPG《口袋妖怪 钻石/珍珠》两款的重量级作品而市相继推出，NDSL依然是供不应求热门货。目前，日版白色NDSL价格为1220元，贵族粉NDSL（美）售价为1260元，喷射黑NDSL（美）售价为1250，而神游iDSL则继续保持在1200元。而烧录卡方面，M3Lite经过一段时间的过渡后，目前的价格稳定在370元左右，而至结稿时，SC突然公布了带有震动功能的SCR系列烧录卡，分别有对应SD、miniSD以及microSD三个的版本。直接导致普通版的SCL的价格跌至260元。而采用microSD卡的的DSLink上市虽晚，但也因玩家们的捧场而一度缺货，目前的价格在300元上下徘徊。作为烧录卡的重要配件，1GB的microSD卡的价格：Kingmax的价格275元，Kingston的价格290元，Sandisk的价格则是300元，都还在玩家可以接受的范围内。

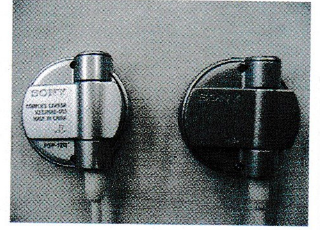
谈豪华版PSP配件的真伪区别

因为附带了很多相当实用的配件，所以很多玩家玩家都会在购买PSP时选择豪华版，然而却有不少JS将豪华版中的原装配件和组装的进行调包，另外高价出售，从中牟取不一之财，所以这期我们就来谈谈豪华版PSP配件的真伪区别。


原装

首先是包，原装的PSP包材料优质，缝纫的工艺相当精致，翻开里层完全看不见任何线头，并且包的柔韧性很好，不容易变形。外部和内部的做工也是完全不同，外部平整光滑，内部带有细微的绒毛，方便抽取而且不会刮伤PSP。而组装包，虽然外部不容易看出来，但是只要翻开内部就会发现有明显的差别，首先是手感，翻的时候完全不用费力，柔韧性不是很好，同时内部的绒毛并没有像原装包那样细微，明显可以感觉的出来。有的组装包甚至内部还有一些线头。而外部的PSP LOGO，原装包采用的是银色（铂金色）底，黑色字体，而组装包则是采用白底黑字，原装包的开口两边是基本一样长的，而组装包的正面明显短了一截。这也是分辨真伪的一个重点。

说完包，我们再来看看线控耳机部分。原装的线控上印有SONY的LOGO以及"COMPLIES CAWADA ICES/WMB-003 MADE IN CHINA"的字样，而组装的线控只有SONY的LOGO而已，同时，组装的线控外观看上去略显苍白，而原装的色彩靓丽，质感十足。而耳塞方面，原装的耳塞的型号是SONY E848，低音效果尚可，但高音略显刺耳，而组装的耳塞低音浑浊，高音异常刺耳，同时伴有杂音，这些仔细观察都较容易区分。



底座

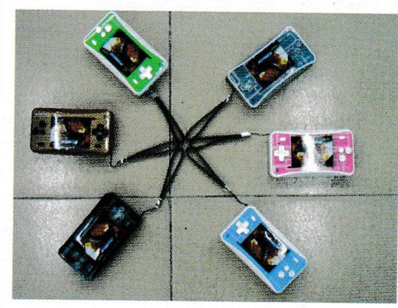
另外，对于PSP玩家，蜘蛛还要推荐这款PSP底座。

PSP底座或许有些玩家觉得没什么用，但如果在家或是宿舍里使用小P看电影的时候，如果一直用手拿着不仅容易疲劳，小P也会因为散热不便而导致发烧哦。这款底座就是为了解决这个问题而推出的，整个底座非常简单，就是一个底座（感觉在说废话），底座有一排指示灯，分别对应PSP不同的功能。例如：听歌的时候更是会有规律的闪灯，显得情调十足。而底座背后则有充电口，可以及时为小P补充电力，让你的小P随时都精力充沛。另外，平时不使用PSP的时候，将小P放于底作之上，摆放于床头，也未尝不是一件时尚的装饰品。这款底座市场价格为40元。





国产掌机OS



说完了两台当前的热门掌机，本期蜘蛛再跟大家介绍这款由京士顿公司出品的OS的相关情况。无论是NDSL还是PSP想要把全套（NDSL+烧录卡+闪存卡，PSP+记忆棒）买齐，都得花上近2000元，也是笔不小的数字了。而OS做为一款16位主机，推出至今已经在国内占有了一部分的市场。核心玩家们可以视为怀旧专用机。而对于年龄不大的小玩家也可以拿来当做入门机（也能买来送人啊！）。先来看看目前OS的情况吧。

吃老本显然不是厂商的意思，除了OS和MD的经典游戏以外，厂商目前正在开发自己的游戏，而且已经推出了3张自主版权卡带（每张都是十合一）。OS的卡带目前市场价格为：

FC合集1-9（编号）：30元
FC大容量合集10-22：40元
MD 16M 卡带：35元
MD 32M 卡带：40元



由于采用了3节七号电池作为电源，在日常花费上较大，且经常会因为电量不足使得游戏进行到一半时被迫关机。所以，厂商也特地有针对性地推出了充电电池块来解决这个问题。



这款电池块扣在OS的背后不会显得突出，同时续航时间大为改善，经过蜘蛛测试一般情况下可以达到6小时左右。且充电电池块备有多种颜色可以替换，方便不同颜色主机用户选择搭配。充电电池块的市场价格为45元

FC上的游戏多如牛毛，好游戏也是数不胜数，而且容量也不大。但是，作为一款16位的掌机，MD游戏也是可以支持的。但为了控制成本，厂商研发出OS专用MD转换卡：将MD卡带中控制芯片独立出来做成MD转换卡，而将存储芯片做成游戏卡带，降低了卡带的价格的同时，还缩小了卡带体积，只需够买一张转换卡即可转换所有MD游戏了。目前转换卡的市场价格为85元。



OS小巧的造型，2.5寸的超大亮丽屏幕，数量众多的软件配合上低廉的价格，相信会是许多玩家休闲时候的不二选择。如果你已经对那些所谓的大作厌倦了，如果你已经有游戏疲劳或是审美疲劳的话，不妨花上些小钱，来试看看这款国人的掌机。相信你一定不会失望的。我保证！

以上商品价格由厦门快乐多电玩提供，仅供参考



装孙子概论

根据2000年BUAA自考辅导0608081班《装孙子概论》一文中对“装孙子”一词的解释，我们把这个单词理解为：明知道“事实不是/正是如此”，却偏偏不承认，在不承认的同时，还要找理由来反对“事实不是/正是如此”，是以谓之装孙子。例如——我最看不起的就是有钱人，钱能买到一切么？钱起码买不到欢乐，钱在我的眼里是粪土。

装孙子还有另外三个常见的引申义：

一、即不懂装懂，在外行面前卖弄。例如——你们不懂，我告诉你们吧，C＃的一切都是在抄袭Java。苹果电脑只是界面好看，金玉其外，败絮其中。PHP论坛就是比ASP论坛好。

二、即漫天扯谎，连自己一起骗。例如——你是我遇到的第一个让我心动的女孩。我今晚能留在你这里过夜吗？

三、即无谓坚持，对突然冒出来的想法或者对一些不知所谓的信条坚信不疑。例一——我不听你解释，两个字，离婚！例二——我是个传统的女孩，结婚之前你绝对不准吻我。

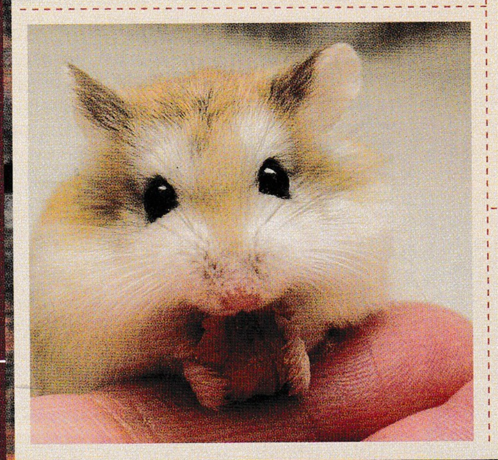
以上例子，在《装孙子概论》中分别被定义为MT、TI、TII、TIIIA、TIIIB型装B犯。

我们生活的这个世界，不装孙子，那是不可能的。适当地装孙子，有利于保障身心健康、维持和谐生活、增进人与人之间的友情。但这孙子应该怎么装，装到什么程度合适，每个人都有不同的标准。

本期私房话的话题是——谈谈你对装孙子的看法。

01 呃，我是学大众传播的，依稀记得传播学里有个空间理论，很有名。大意是说，人类会在身旁划出一个安全区域，这个区域范围的大小会依民族性而有所不同。一旦所谓的安全距离受到侵犯——侵入者站得离我们太近，我们就会不断后退以保持熟悉的安全领域来进行自我防卫。人们总是对自己不熟悉的领域保持着一种莫名的疏离和敌意，大多数人选择了回避，以鸵鸟的心态来逃避问题。然而却也有少部分人，用自大来掩盖无知，用夸夸其谈来掩饰内里的空虚，还美其名曰：无知者无畏，心有多高，天就有多高。是的，你可以把它解释为年轻气盛，解释为青春期的叛逆，然而，这种貌似勇敢的行为，真的可以拉近你与他人的距离么？照我看来，往往适得其反。别人不会因为你刻意的讨好而无条件的向你敞开心扉，只会因为你的浮夸而质疑你的诚信，进而，怀疑你的人格是不是有缺陷。踏入社会后，多年的磨砺告诉我：宁可当一个安静的倾听者，也不要去做骄傲的将军，任何事都想抢得先机，不甘屈居人下。有时候，必要的退缩是一种手段，更是一种策略。以退为进，拉开一点距离，才能站在平等的位置上进行交流。距离产生美，不是么？太亲密的距离，太轻狂的举动，会把你的缺点无限放大，以瑕掩瑜。所以，做人还是低调些好。这个社会，藏龙卧虎，谦虚自抑不会让他人看轻你，只会让所有人觉得你是一个合格的，可以交流的对象，换言之，可以托付重任的年轻人。有了师长的期许，你今后的发展道路，绝对可以事半功倍。不装B也不装孙子，我们需要的是这样一种人生态度：宠辱不惊，看庭前花开花落；去留无意，望天空云卷云舒。也许，这就是儒家崇尚的中庸之道吧。

——czk11（levelup.cn 版主）



02 我有个很好的哥们，一起玩游戏，但是他选择了网络游戏，而我还继续留在了TV，我总是喜欢拿自己喜欢的游戏拿出来炫耀，习惯性地和朋友说，你看这游戏，这画面，这音乐，这游戏性。朋友总是无所谓的说喜欢玩就行呗。那天我和朋友去喝酒，朋友喝多了，终于大口骂到：你丫真孙子，天天跟我这TV好这好那，你丫不还是个玩游戏的，整的跟什么似的。我突然呆住……

——迷失の刃（levelup.cn 会员）



03 这是一个人的某个阴暗面——即由于人的虚荣心所产生的心理本能的反映，我们不能因为这个人产生了这一举动而全盘否定掉，因为那个很有可能是他或她因为嫉妒或虚荣而产生的心理情况的反映，而不是他或她有这个性格，就像我，有时也会因为虚荣心或妒忌心而装孙子，但事后又突然发现，这又有什么意思呢！不被自己的阴暗面所笼罩，不被虚荣心和妒忌心所操控，平平淡淡的看待每件事才是硬道理，才是王道！

——ayaxuan（levelup.cn 会员）

04 孙子……听上去就是在骂人……其实社会上人接触的多了，就会遇到各种各样的人。由于利害关系，势必会有许多装孙子的事。有时候是你，有时候是别人。在社会立足需要圆滑，无论是公是私。成熟的人和不成熟的人的区别就在于，不成熟的人知道错了也不愿承认道歉，成熟的人知道没有错也会说对不起。当然所有的事都有它的尺度，如何把握就看自己了……

——灌茶（levelup.cn 会员）



05 尚文而不尚实，责人而不责己。这是现在社会的大多数文人和教师的通病。在社会中闯荡，经常把自己当作变色龙，戴上京剧脸谱，为自己披上狼皮御寒，给心蒙上一层浓雾。在现实生活中都以真色彩见人，“装孙子”即保护了自己也保护了对方，是利大于弊的。

——ifwm（levelup.cn 会员）

06 关于装孙子的行为，我几乎是每一天会做，这是与别人交流的一种方式，对于我来说，几乎是惟一的方式。我爱玩单机游戏，很少玩网络游戏，也不爱玩网络游戏，而我周围的人都只在说网络游戏。我是一个洛克人系列的爱好者，不在网络上就找不到有共同语言的人。为了和我周围的人交上话题，我有这样的行为：向玩过网游的人问一些网游知识；当别人谈论网游时听他们的用语；自己上专业网站看别人经验。这并不是为了玩网游，而是为了和周围的人交上话题，在别人谈论的时候交上几句，即使我不大明白我说的话……这应该是装孙子的行为了吧，但我也只是想和别人交流而已。

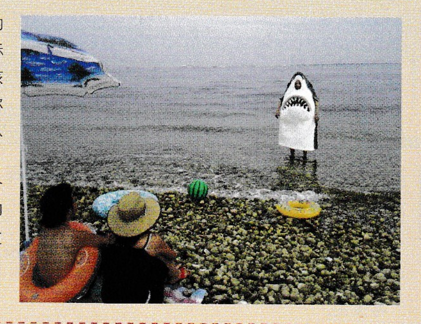
请不要鄙视所有装孙子的行为，我们有时也只是想与别人相对正常地交流而已。

——反乱猎人（levelup.cn 会员）

07 两说，刚出大学校门时，偶的目标是个“正直的人”，那时甚至不知何为“装孙子”；3年前，偶的目标是个“好人”，心目中极度鄙视此种行为，认为人就该“本真”一些；现在，只要是清醒的时候偶都会告诉你“必要的情况下，不要说‘装孙子’，‘孙子’偶也认了”。

可惜在很多朋友看来，刚出校门时，偶简直就是个“孙子”；3年前，偶比较会“装孙子”；现在的偶，却是个“正直的好人”……很多情况下，其实你并不知道你在做什么……

——紫枫（掌机王 美术编辑）



08 《银英传》中有两个典型，最会装孙子的特留尼西特和最不会装孙子的罗严塔尔，前者扯着“正义”的旗帜来鼓吹战争、赞美死亡，靠着煽动、欺骗与自我欺骗来发财；而后者则性情耿直，八面树敌，甚至在看到一个反臣针对“为何要反”的问题回答“没什么特殊原因，只是我也想当皇帝罢了”后，表示“再也没有比这更合适的理由了”，而他自己也是照着这个信条去做的。有趣的是结果这二人几乎是同时死在一起，不过前者死得龌龊，后者死得悲壮。足见“完全装孙子”和“完全不装孙子”都没什么好下场。某比邻之国的某些人至今还在宣扬之前那场战争是“正义”的，大概是正装得过瘾呢吧？

生活中这样的案例也很多见，郭冬临有个小品叫《有事儿您说话》，主人公活脱是一个装孙子的典型，您明明能力达不到，却还张口一个“没问题”，闭口一个“包在我身上”……结果终于惹祸上身，女主人公说得好：您要是把那装孙子的时间用在工作中，谁会瞧不起您啊？

在楼主的引申中，我看第三条还该补充一个典型：明明对某个人耐（爱）得不得了，可就是装着没事似的不说，就算您是受中国传统的影响吧，憋着憋着，等着耐情上门找哪？既然说不出口了，而后没戏了，默默将这段感情藏起来不是很好么？他还非感觉面子上挂不住似的，还非要上赶子去告白一次，流着眼泪吸着鼻涕，可怜巴巴地说“其实那会儿我就喜欢你了”……您早干嘛去了？晚啦！

楼上几位理解有些偏差，似乎把“装孙子”和“曲意逢迎”画了等号，其实也稍微有些联系：见人说人话，见鬼说鬼话，这样的人迟早完蛋，而见人说鬼话，见鬼说人话，这样的人肯定立马完蛋。“装孙子”这学问高得很，您装得像了，别人就以为您是老子，装得不像了，“孙”形毕现。

其实，人人都是孙子。

——玛鲁斯（游戏城寨 编辑）

09 人活在这个世界上需要靠别人的反馈来建立自己对自己的认知，所以他人的评价和看法对于绝大多数人来说至关重要，从师长领导上级的评价，到同学同事友人的评价。这个时候，为了扩大别人对自己的认知，或者出于面子问题，装孙子就成了一件生活中必不可少的事情。装孙子，让别人以为你很NB，以为你很内涵。但其实到最后骗来骗去都是骗自己，靠装孙子获得的评价只不过是为了实现对自我认知的一个提高，但这只是一个气泡，一个看似很大的气泡。一旦遇到问题，一旦别人发现你其实不是那么NB，气泡就会“啪”的一声化为乌有，你的评价也随之破灭，到头来你还是一无所有。所以，脚踏实地才是硬道理。而另一方面，得承认装孙子是一件必须做的事情。比如今天你初次与心宜的女孩约会，不穿得光鲜一点行么，不打肿脸抢着埋单行么？生活总是充满无奈。而装孙子却也是一种积极的状态。一个人有虚荣心存在，说明他还是有对美好的憧憬的。这样的装孙子只不过是在预支而已，假若能够及时把欠下的给补上，装孙子就是一种奋发图强的东西。所以，该装的时候就装吧，一切都靠自己来把握。

——兰姆（游戏城寨 编辑）



10 在刚接到这期私房话题目的时候，我一直以为“装孙子”就是“装爷爷的儿子的儿子”的意思，但经过老大的解释后才发觉这个词的本意并不是让我去装爷爷的儿子的儿子，而是去COS一位中国古代的贤者，于是华丽的拜倒在了泱泱五千年中华语言的骠悍之下。然而COS一位圣人也没比低三下四做人家晚辈容易多少，尤其是要装得巧妙且不张狂对于不擅长使用大脑的人而言更是一件难事。所以我不擅长刻意的去装孙子，但也不排除无意识中总会装过那么几次。刻意的装孙子往往是出于想要引起他人关注的目的，举例来说前不久中国教育部门某高官在评价日本动漫时将《SLAM DUNK》定义为三流漫画并加以批判，再举例来说论坛上经常会出现一些同志为使用盗版游戏找出各种各样的合理借口。其实上述的仁兄们未必不知道他们的言论是多么的欠抽，只不过为了表明自己的智慧or才识or见解高人一等，被群殴几次也无大碍。无意识的装孙子就没什么好说的了，人生在世几十年总归是要装那么几次的……所以装孙子是一门学问，如何才能装得好、装得令人信服、装得能把黑的说成白的把圆的说成方的，这其中的玄妙恐怕也只有孙子本人才能通晓了。（孙子曰：口胡！我什么都不知道呀！！）

——Zwei（游戏城寨 见习编辑）

11 被老师批评，回家还要在父母面前装孙子；被老板痛骂，回家还要在老婆面前装孙子；反之亦然。这个“装孙子”，取“明明不爽，却硬要装出很爽的样子来安慰别人”之义。有一种很有本事的人，不会被老师批评、也不被老板骂，这种人可以不装孙子，他们有资格被称为为“性情中人”，其实是受不得委屈的人。正常的人，都要大大地装孙子，但本着“不要把自己的不爽带给别人”这个原则，装疯卖傻都不是坏事。让我们尽情地装孙子吧，爱我们的人和我们爱的人需要被我们善意地蒙蔽，需要人造的阳光，我们就给他们这些，我们能够一面不爽一面给他们安逸，这才是我们成熟的表现，这才是我们进入LV2的表现。（我觉得，不装孙子，把自己的郁闷分享给老婆、孩子、老人的人，是LV1；如上所述装孙子的是LV2；大智大慧，宠辱不惊的人是LV3，上帝是LV4。）

——泰坦 （UCG 编辑）

[你一言，我一语]

好多人回帖不看帖啊。此装孙子非彼装孙子，并不是装弱者的意思……看来要普及这个大家其实都有经验的名词的真正含义，还有很长一段路要走。

——Hikaru

我看了N次，还是没看懂……

——天舞移魂

孙子装的好的以后是爷，孙子都装不好的永远是孙子。

——冰帝

装孙子有很多功能，比如：自卫，把自己置于事外，和对心怀不轨者的犀利反击，但这些都要依靠人的处变不惊良好的随机应变能力。一句话，装孙子是一条线，线的一边是聪明人，另一边是笨蛋。

——Luffyyu

孙子？你说的是那个会打仗的？我没事装他干嘛……

——起个名字好难

人在江湖混，谁能不装孙？现实如此，虚拟社会更是如此。现在不都流行个性吗？我看装孙子并不可怕，可怕的是一辈子装孙子。

——真无双の乱舞

我本人是装孙子的绝对支持者，人活着，本来就是装孙子。

——brujah

俗话说，林子大了，什么鸟都有。有时候看到装孙子的人，反而更能调剂枯燥单调的生活。对于自己呢，有时候装是必要的，只是别装得连自己都信以为真就好。

——bluemary

小装怡情，大装伤身，不装亦可。

——illusion0083

这个选题太英明了。强烈建议网刊增加这个栏目的篇幅，把无聊的美优馆栏目撤销，我们需要营养，我们需要思考。

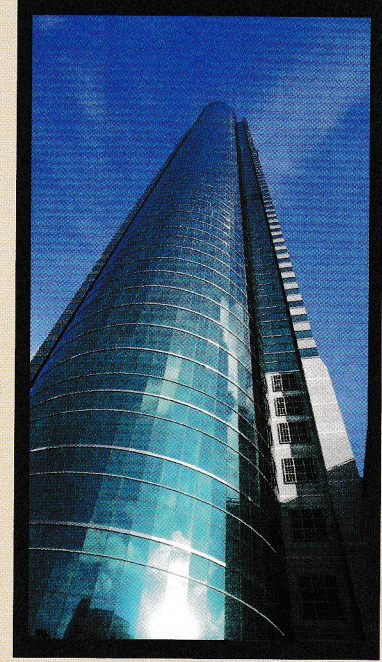
——迷路男

回楼上的迷路男：一群装孙子的雄性和一个貌美的雌性，哪个更有营养？

——青行灯

在家我是爷爷奶奶的好孙子，不用装。

——想留不能留



WEB 精采网文选读 SHOW

其实感觉第一篇文章有点扯，鸡要是停止了下蛋，那不是自取灭亡么？除非它们找到了新的繁殖方式……而你是否也有下面这些天才学生所闹过的笑话呢？见过用英文写情书的，可没见过这么写的，Chinglish（Chinese English）运用得如此纯熟，也算是有能耐了……本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

最后一个鸡蛋

整个鸡家族都不甘心自己在地球上的地位——任人宰割，供人食用。鸡王决定扭转鸡家族的处境，于是就召集幕僚想办法。

"要想人类放弃吃鸡很难。"一个幕僚说。他曾经用十斤鸡蛋收买了一位写东西的人，让他在报上写文章说，吃鸡容易患癌症！可人类还是照吃不误。

"依我看，人类吃咱们并不是因为恨咱们，而是说明他们离不开咱们。"另一位年纪大点的幕僚说，"不如，大王下一道圣旨，命令所有母鸡停止下蛋，保证人类不会再像现在这样对待咱们了。"

"停止下蛋？"鸡王吃了一惊。

"对，停止下蛋。没有鸡蛋就不会再有小鸡出生，光这一点，就够人类伤脑筋的了。"幕僚说。

五分钟后，鸡王向整个鸡家族下达了圣旨：停止下蛋！

当人类发现全世界所有的母鸡都不下蛋了时，地球上只剩下一个鸡蛋了。

人类意识到问题的严重性了，地球上的鸡吃一只将少一只，最终灭绝。

人类为此专门召开了一个紧急会议，会议的结果是制定了一部关于保护珍稀动物"鸡"的法律。鸡终于改变了卑微的地位，加入珍稀动物的行列。

人们以拥有一只鸡为荣，狗和猫的地位一落千丈。在公园里常见到牵着鸡散步的达官贵人。一只鸡的售价已高达上千美元。

地球上惟一的那个鸡蛋更是价值连城，光是守护它的军队就有两个旅。这个鸡蛋的妈妈是最后一个听到鸡王圣旨的，于是，她成了地球上惟一一个鸡蛋的母亲。人们将延续鸡的生命的期望寄托在她身上，人们给她吃最好的食物，为她建造了豪华的住宅，还让她上报纸上电视。

这只母鸡日益显赫的地位渐渐引起了鸡家族其他成员的不满。同样是鸡，凭什么她吃的好，住的好，还能上电视？就因为她生了地球上最后一个蛋！

于是，在某一天的上午，另一只母鸡违抗鸡王的圣旨，公然下了一个蛋。这只母鸡立刻成了全球新闻的焦点，她的待遇马上超过了前一只母鸡。

鸡家族受到了强烈的震动。

紧接着第三个鸡蛋出生了。

第四个鸡蛋问世了。

第五个鸡蛋诞生了。

第六个鸡蛋降临了。

……

鸡王感到大事不妙，连忙再次降旨制止母鸡下蛋，但他已经控制不了他的臣民了。所有的母鸡都想比别的鸡过得好，她们拼命地下蛋。

于是，保护鸡的法律取消了。没有人牵鸡去公园了。鸡又重新出现在餐桌上了。

鸡王不甘心，还想继续降旨制止母鸡下蛋，被幕僚劝阻了。幕僚说："没有必要。因为人类已经掌握了对付鸡不下蛋的方法。"

天才学生

楼主：MYGOD

1. 某次考试考语文，前句：问君能有几多愁，要求补后句，我的同桌突然灵感来了，补了句：恰似一道红叉卷上留（原句：恰似一江春水向东流）老师毫不客气得在卷上打了个X，他还沾沾自喜说："原来我的灵感好灵的！"
2. 也是语文考试默词，题目是：玉不琢，不成器。结果我们班一强人答：朋友妻，不客气。第二天家长就被叫到学校了。
3. 又是语文考试，题目：长江后浪推前浪，某人答：一代更比一代浪。结果是又见家长。
4. 高中的时候考试有道题是这样的：请写出鲁迅先生的作品《藤野先生》中藤野先生的全名。其答案如下：藤野莱莱子，藤野英二狼（当时正好有放棒球英豪这个动画片），藤野武大郎，藤野花道，藤野五十六，藤野内丰，藤野隆史等等等等，比较绝的有：藤野小绵羊，气得老师在广播里骂我们无知。
5. 改卷，一题曰"清水出芙蓉"，或答"乱世出英雄"，或答"山村出美女"，或答"深海出蛟龙"……叫人哭笑不得。
6. 还有一次，题目是：良药苦口利于病，偶一同学答曰：吸烟喝酒伤身体，末了还在后面加个感叹词——啊！
7. 考试有一题材为：葡萄美酒夜光杯，接下句。有一同学这样写道："金钱美女一大堆。"结果不言而喻。
8. 上句：穷则独善其身。一同学接下句：富则妻妾成群。
9. 一次老师提问："烈士暮年，下句什么？" 偶没听过这句，听成"烈士墓前"了，于是张口就说"黄泉路上"——全班晕倒！
10. 语文老师提供的材料名句默写：后宫佳丽三千人，某生接：铁棒磨成锈花针。
11. 初中的时候有一回考语文，之后我和另外几个同学被老师叫去帮忙改其他班的试卷。有一个名言题，吾生也有涯，有个学生接了一句对仗特工整的：尔死也无边。
12. 忧劳可以兴国，对曰：闭目可以养神。
13. 蝉噪林愈静，对曰：狗叫人更欢。
14. 初中的时候考历史，问"刘邦的休养生息政策是什么？" 我一同学答到：笑一笑，十年少，少娶妃子多睡觉。
15. 有次考语文，问：春风吹又生的前面是什么？ 答：斩草不除根。（那几天看武侠小说看多了）

一个围棋迷的生活

1. 发了工资，首先盘算除了给女友买个真皮提包后，开销还够不够贴目？
2. 单位组织旅游疗休的名额下来了，去问主任：这回是猜先还是分先？
3. 看皇马踢球，心里合计：罗纳尔多和罗洗河的祖上总该有点什么关系吧？
4. 单位组织足球比赛，作为工作人员首先查看的是球门网的天元在什么地方；
5. 逛超市付银子时习惯把钞票夹在食指和中指之间；
6. 和女友吵架，最后总是说：双方都有气，得，算公活吧。
7. 给侄子报名参加辅导班，老师问孩子多大了？冲口而出：七目半！
8. 女友问：谁把我藏起来的香烟拿走了？信口答道：龙飞虎！
9. 主任在询问为何我所呆地方的卫生总是死角之后，又去问秘书：爱卫会的文件上有没有规定"盘角曲四"？
10. 买了假货，拨通电话投诉商家，电话那边传过来的声音却是：您好，欢迎参加纹枰论道节目……

测试：判断你的深层性格

假设你面前有一瓶能预测未来的魔法药水，喝掉一整瓶就会知道自己一生所有的事情，你会如何对待这瓶药水？

A.有一点兴趣，但不喝这瓶药。
B.一口气喝掉整瓶药水。
C.只喝下能知道明天事情的分量就够了。
D.只喝能知道未来一年事情的分量。
E.先保管着，等到有需要时再使用。

结果见下页





蚯蚓在爬行时，发现一只蚯蚓一直跟在他后面，就说："我们一起走嘛，这样也可以聊聊天！"
"笨蛋，难道你不知道我是你的尾巴吗？"

超强的英文情书

喜欢上王小姐后，决定要给她写一封情书，这封情书一定要不落俗套。苦思之下，触发了灵感，现在卖饼干说是卖克力架，做网站的想办法上纳斯达克，那我也走国际路线，写封英文情书，扯着虎皮拉大旗，显示一下自己的才华吧。

Dear wang litte girl：

亲爱的王小姐：

（翻译这句，我可费了不少心思，中文直接用"亲爱的"未免显得肉中有肉，麻中有麻，还是老外开放，一般朋友也可以用dear，这样自己的贼心可以得到满足而又不唐突。姐想译成sister吧，怕她理解成小妹，一开始就叫人小妹，我好意思开口，人家还不一定好意思应呢，把小姐译成little girl吧，又怕她理解成小丫头，这样"wang little girl"变成了王小丫，上天作证，我可没有喜欢这个漂亮的主持人，其实主要知道喜欢了也白搭，就像明知是稳赔又何必再投资进去呢？最后采用考试时常用的方法———丢硬币决定还是译成litte girl。）

From see you one eye，I shit love you。

（本想写"自从见你第一眼，我便对你魂牵梦绕"，可魂牵梦绕我实在译不出，只好写成"我便爱上你"，"便"译成shit是邻居小孩告诉我的，他说VCD里老有人说："shit"，这个shit就是"便"。）

Your eyes close，I die；your eyes open，I come back to live.Your eyes close and open again and again，I die again and again.

你的眼睛闭上，我就死了，你的眼睛睁开，我又活过来了，你眼睛眨呀眨，我就死去活来。

（"哈哈，不禁有些佩服自己了，居然用这么简单的单词表达了这么深邃的意思。）

Maybe you do not know me，no matter.One see clock emtion is pop.

（"也许你还不认识我，没有关系，一见钟情很流行。"译"一见钟情"颇费了一番功夫，"一"、"见"、"情"都会，但"钟"字怎么译呢，一抬头，见闹钟上写着呢：clock，pop这个词是从电视中学来的，最流行的音乐唱片就是top of the pops，呵呵，处处留心皆学问呀。）

I think I should introduce myself to you.

我想应该介绍一下自己。

（事实证明我的英文启蒙老师很有远见，她说要是哪天你到了国外，要找外国MM套磁，就要用这句。不过，不知她有没有想到我现在是用这句话来唬中国MM。）

I call Li old big,toyear 25.

我叫李老大，今年25。

（今天是today，那么今年是toyear，没有错的吧。）

My home four mouth people：papa，mama，I and DD.

我家有四口人：爸爸、妈妈、我和弟弟。

（还好，幸亏在网上混了这么多年，知道GG，JJ，MM，DD怎么写的。）

I beat letter very fast，because I am a computer high hand，I even act as black guest.

我打字很快，因为我是电脑高手，我甚至还当过黑客呢。

I do early f**k every day，so that I can have strong body to protect you.

我每天都做早操这样我会有强壮的身体来保护你。

（"操"译成F**K也是邻居小孩告诉我的，他还说VCD里就是这么译的，人家外国电影不会用错的。）

Please come to eat and sleep with me，or I will cut my hair to be a monk，and find a place where many monks live in to over my life.

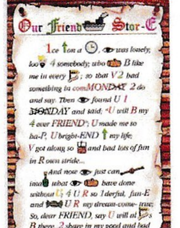
请嫁给我吧，否则我将削发为僧，找个庙来了此一生。

（实在想不起嫁字怎么译了，好在我脑袋灵光，嫁过来不就是和我吃住在一起吗？祸不单行，庙字我又忘记怎么译了，不过这也难不倒我，好多和尚住的地方不就是庙吗？为自己的聪明鼓掌！至于了此一生，打游戏时最后不是game over吧，over当然就是结束啦。）

your old big

你的老大

（为了表示亲切，署名时我省去了姓，不过你的老大听起来有点像黑社会的感觉，算了，不管它啦。）



好了，我的第一封英文情书就这样隆重诞生了，看见了吧，知识就是力量，这肯定是一发攻克MM心城的重型炮弹，为我的好运祝福吧！

哦，为写这封情书熬了一个通宵，天都亮了，该do early f**k（做早操）去了！

判断你的深层性格结果：

A 你对自己的思考和信念相当有自信，即使碰到障碍，也会努力用自己的方式解决。你具有强烈的道德感及宗教热忱，在工作或日常生活中会孜孜不倦，谨守自己的岗位。你可能是个虔诚的基督教徒。

B 你具有非凡的勇气及好奇心，拥有冒险精神。不过你常常太注重事情的结果，忽略了努力的过程及苦心。所以你通常对没有胜算及把握的事情，不会花心力去做，因为你不希望自己白费力气。你常常喜欢算命，希望能够有一些参考指针，来让你知道未来要往哪一个方向。基本上你虽然相信有志者事竟成，却也认为命运及运气是主宰事情成功与否的重大关键。

C 你是个小心、谨慎的人，对自我相当负责，也让别人能够安心交付任务给你。你做事情不喜欢好高骛远，一下子就立定非常高远的目标，而是喜欢先立定短程目标，按部就班的前进，直到接近梦想为止。

D 你对未来有莫大的欲望，经常梦想自己能够抓住成功的机会，实现愿望。也会希望能有贵人出现，助你一臂之力。



E 你是个非常理性的人，凡事都注重合理。喜欢追根究底，穷究真理，有时候会不知变通。不过，你做事皆以安全第一为最高原则，所以不会有太过无理的苛求。你也相当看重自己的知识和思考能力，不轻易受他人的意见左右。

熬夜也要有技巧

楼主：save

当今全世界心血管与脑血管疾病的死亡率为各种疾病的死亡率之首熬夜也要有技巧，才能依然身体硬朗，否则，铁打的身体，也受不了如此的日夜操劳呢～因此，想要熬夜的您，千万记住：

1：不要吃泡面来填饱肚子，以免火气大大，最好尽量以水果、土司、面包、清粥小菜来充饥。

2：开始熬夜前，来一颗维他命B群营养丸，维他命B能够解除疲劳，增强人体免疫力。

3：提神饮料，最好以绿茶为主，可以提神，又可以消除体内多余的自由基，让您神清气爽；但是肠不好的人，最好改喝枸杞子泡热水的茶，可以解压，还可以明目呢！

4：熬夜前千万记得卸妆，或是先把脸洗干净，以免厚厚的粉层或油渍，在熬夜的煎熬下长满脸痘痘。

5：熬夜之后，第二天中午时千万记得打个小盹。

生理时钟，一般而言熬夜是不容易补救的，补救的原则还是建议您改回原来的睡眠时间，尤其是熬夜会使生理时钟发生问题，此时要改回原先的睡觉时间会较难，可建议您不论前一晚多晚睡，次日一定同一时间起床（如设定7点起床），白天想睡时不可卧床大睡，仅能趴着小睡如此便能逐渐将入睡时间提早。

生理时钟说明

00：00～01：00 浅眠期 多梦而敏感，身体不适者易在此时痛醒。

01：00～02：00 排毒期 此时肝脏为排除毒素而活动旺盛，应让身体进入睡眠状态，让肝脏得以完成代谢废物。

02：00～03：00 休眠期 重症病人最易发病的时刻，常有患病者在此时死亡，熬夜最好勿超过这个时间。

09：00～11：00 精华期 此时为注意力及记忆力最好，且工作与学习的最佳时段。

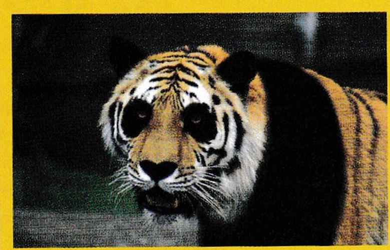
12：00～13：00 午休期 最好静坐或闭目休息一下再进餐，正午不可饮酒，易醉又伤肝哦！

14：00～15：00 高峰期 是分析力和创造力得以发挥淋漓的极致时段！

16：00～17：00 低潮期 体力耗弱的阶段，最好补充水果来解馋，避免因饥饿而贪食致肥胖。

17：00～18：00 松散期 此时血糖略增，嗅觉与味觉最敏感，不妨准备晚膳来提振精神。

19：00～20：00 暂憩期 最好能在饭后30分钟去散个步或沐浴，放松一下，纾解一日的疲倦困顿。



▲熬夜要是没技巧，老虎也会变熊猫。



小白很像他哥哥，知道为什么吗？

因为：真像大白

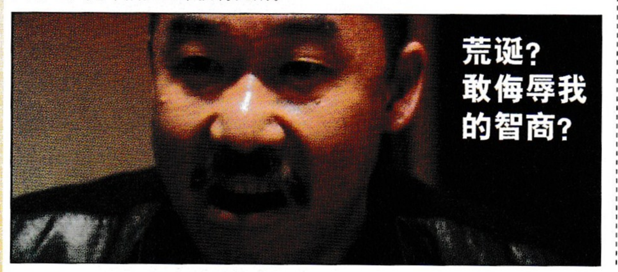
最荒诞十大犯罪案件

据《俄罗斯真理报》报道，大千世界无奇不有，一些犯罪分子并不是百分之百的凶狠残忍，有的时候，他们的犯罪行为也富有幽默，让人捧腹大笑。目前，《俄罗斯真理报》列举出20世纪最荒诞的犯罪行为。

1901: 美国新奥尔良市一个小偷在邮政列车上进行了偷窃，而他却只对圣诞卡片情有独钟，此次他只偷走了12568张圣诞卡片。

1910: 美国一位名叫约翰·史密斯的男子决定抢劫银行，他身穿女性紧身内衣进入银行大厅，所有客户和安全保卫均对史密斯的怪异行径捧腹大笑。在场的人们并未阻挡史密斯走向银行点钞台，然而大家却并未看到史密斯对银行抢劫，相反史密斯在点钞台紧张之际，却从自己的帐户中取走1万美元。最终，捧腹大笑的安检人员还是让抢劫未遂的史密斯离去。

1936: 一位美国囚犯被判电击死刑，他计划趁执行死刑之前逃离监狱，但是，逃跑时他行动十分不便，因为他是被绑在电椅上的。在自己的逃跑计划中，他打算逃到墨西哥边境，然后将这把电椅出售挣点"路费"。可是，他好梦不长，当他带着电椅刚逃到监狱门口时，由于行动太明显，随即被捉回来执行死刑。



1966: 俄罗斯阿尔汉格尔斯克市一伙流浪汉从动物园偷了一头大象，他们计划将这头大象出售，但却苦于找不到合适的买家，最终，只得将这头大象悄悄地送回动物园。


▲想偷我？问把大象放冰箱一共分几步……

1975: 俄罗斯一对夫妇都是小偷，他们对自己的婚姻不满，便在法庭上提出了离婚请求。在法庭上他们讲出自己离婚的原因，前不久，他们联手偷窃了许多财物，但是对于财物如何分产生了争执，最终引起了离婚大战。他们在法庭上忘记自己是小偷，将偷窃的钱财一切事情都告诉了法官，希望法官做出正确裁决。然而，法官最终并未宣布他们是否可以离婚，而是宣布他们盗窃罪名成立，判处入狱监禁。

1980: 美国纽约市两位抢劫犯，计划对银行进行抢劫，他们来到银行之后，抢劫的目标却发出了变化。他们抢劫的并非是银行现金，而是要求银行保卫人员解除武器，掏出身上所有钱和口袋中的金属物质，然后他们将这些财物装入袋中逃之夭夭。银行职员对两位抢劫犯之举十分不解。

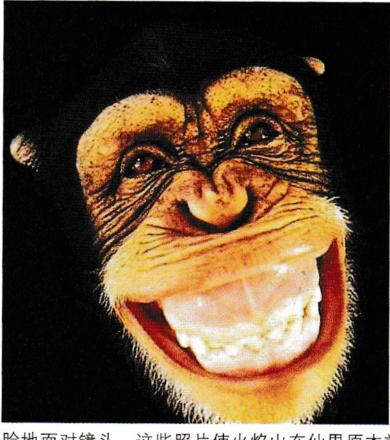
1982: 一个抢劫犯进入俄罗斯一位老妇人家中进行洗劫，他却只盗取了家中一件物品——一幅达·芬奇名画《蒙娜丽莎》的复制品。据了解，这幅画并不是家中值钱物品，它只是老妇人从旧杂志中剪下的一张插图。

1986: 美国一位小偷闯入大西洋赌城，他手持一把手枪，盗取了一袋筹码。然后就若无其事地坐在离付款台一米远的赌博机，开始玩赌博游戏。他在赌博机上竟然玩了一个半小时，直到等来警察将自己逮捕。

1988: 发生了莫斯科最大的穿孔卡盗窃案件。三年之后，该案件才调查到一个犯罪分子盗窃了20辆卡车的穿孔卡。目前这名犯罪分子仍未绳之以法，人们更是对他为何盗取20卡车穿孔卡初衷十分疑惑。

1999: 俄罗斯几名士兵抢劫了离他们岗位不远的一个啤酒零售摊。据悉，他们的抢劫是完全的军事化行动，在军士长的命令下，三名士兵站成一队冲向啤酒摊进行抢劫。

花果山战俘遭虐待事件



[NBTV5月13日电] 一批花果山战俘遭火焰山妖怪虐待的照片近日纷纷在各大媒体曝光，至此，自去年火焰山攻打花果山以来鲜为人知的虐待战俘事件开始浮出水面，在这几张照片上，花果山公猴被迫在火焰山女妖面前赤裸身体作出许多下流动作，火焰山女妖更是嘻皮笑脸地面对镜头，这些照片使火焰山在仙界原本就不好的形象再一次大打折扣。

众所周知，火焰山挑起这次战争完全是因为垂涎于花果山水帘洞所蕴藏的丰富的石油资源，火焰山的几个步兵师在战争结束之后以维持战后秩序为由，迟迟不肯离开花果山，并且以去年底在一个舒适整洁冬暖夏凉四季朝阳的地下office中将正在那办公的花果山总统孙悟空·侯塞因活捉，在被抓祸的录相中，孙悟空·侯塞因还蓄了大把胡须表达了对火焰山现任总统牛魔王的鄙视。

跟随火焰山一起入侵花果山的还包括东海龙宫的军队，据媒体批露，东海龙宫的军队也曾经虐待过花果山战俘，这一说法很快得到了证实。东海龙宫在仙界的地位每况愈下，因此在外交政策上一直跟随火焰山，其领导下的虾兵蟹将对花果山战俘的虐待行为也同样遭到唾弃。

由于历史的原因，花果山士兵普遍信奉伊斯兰教，暴露下体是对他们宗教信仰的一个极大的践踏，而在异性面前则更是耻辱，照片一经曝光，火焰山参众两院也是非常震惊，主管国家安全的铁扇公主和国防部长拉姆斯·红孩儿都就这一事件向刚刚遭受战争洗礼的花果山人民表示最衷心的道歉，并且火焰山国会也在第一时间通过了相关的谴责议案。

虐待战俘事件在仙界引起极大的震动，太上老君、太乙真人、观音、如来佛祖都在媒体面前对火焰山士兵的行径表示愤慨，要求在最短的时间内将相关的妖怪绳之以法。玉皇大帝在今天举行的例行会议的发言中也对这一事件的发生感到万分的遗憾。

多年以来，石油储量丰富的花果山地区一直是仙界发生纠纷最多的地方，临近的高老庄的猪八戒在火焰山或明或暗的支持下，以平息在高老庄频繁的自杀性爆炸事件为借口，刚刚于不久前炸死了流沙河精神领袖沙和尚，流沙河的武装组织也扬言要取猪八戒的人头。

反观火焰山内部，牛魔王正在积极争取总统连任，四月份阎王爷刚刚宣布火焰山士兵创造了在花果山死亡数字的历史新高，五月份又爆出虐待战俘事件，牛魔王的连任之路可谓是荆棘丛生。为了挽回日益下滑的支持率，牛魔王被迫前往国防部翻阅了虐待战俘的照片，牛魔王事后在媒体前称这些照片令他感到恶心，但是他拒绝因为此事解除国防部长拉姆斯·红孩儿的职务。

于2001年9月11日派哪吒和木吒用飞机撞掉火焰山两个山头目前在逃的恐怖分子托塔李天王日前现身西天半岛电视台，扬言要对这一事件采取报复措施，当有其他神仙在一旁指出这件事和他没有直接关系时，托塔李天王表示自己只不过是想隔段时间上一回电视而已。

就在仙界因为虐待战俘事件闹得沸沸扬扬的时候，昨天，李天王"基地"组织的几个天兵天将又绑架了火焰山一个比较有钱的26岁妖怪，该妖怪是来这里卖通讯设备的，原本就要从花果山返回火焰山，但是却被扣留，天兵天将们在他们的网站上公布了杀害这名妖怪的录相，宣称这是对虐待战俘事件的报复，这名妖怪的无头尸体很快就在花果山的一个高速公路旁边被发现。消息传回火焰山，这名26岁年轻妖怪的父亲，一位白胡子的老妖怪在接受采访时表示他们希望战争所带来的一切能够尽早结束。牛魔王很快也得知此事，他对死去的妖怪表示哀悼，他告诉记者将对两位名叫英格兰和哈曼的女妖怪进行严厉的惩罚，全力挽回虐待战俘事件给火焰山带来的恶劣影响。

以上是由NBTV阿拉伯文频道记者默罕穆德·李基滨发自花果山的报道。

[热笑话] 有个人姓卞。比他年纪大的人叫他小卞，比他年纪小的人叫他大卞，他的秘书叫卞秘，我们这里是广东，他老婆就叫卞太





微软的早餐店

话说总是以垄断市场为乐的微软公司，这次看准时机，再次跨足了一个全新的陌生领域——早餐业；微软公司用其一贯的手法，以超低授权金吸引大量业者加盟，甚至并购了早餐巨擘“镁而镁”与“七十一”等店！

面对某些未经授权私自开店者，微软公司也是睁只眼闭只眼任其泛滥。

就这样，微软公司在一夕之间吃下了90%的早餐市场！

微软公司为了要让民众知道他们是世界最先进的早餐龙头，特别将早餐店取名叫“精神之窗XD”，据微软公司指出，XD就是神秘新体验的意思。

微软公司在进入市场后，还拨下了250亿广告费，狂打持久宣传战。

说到宣传，不能不提“精神之窗XD”的电视广告：一群办公室里的上班族，原本是一脸无精打采，但在吃了“精神之窗XD”后，居然全都满脸喜悦地飞了起来！（背景音乐：玛丹娜光芒万丈）接着，一群上班族越飞越远，人也变得越来越老，最后刷的一声都掉进坟墓！最后画面淡出，出现一行白字：“人生苦短，快吃XD！”。

这样惊世骇俗的广告，马上获得大众的喜爱，配合三步一小家，五步一大家的店面，霎时间微软公司垄断了全世界每天早上的饮食，很奇怪地，久而久之大家早上再也不能接受其它的食物，甚至早餐吃苹果都会拉肚子！

话说小明今天头一次到外头找早餐吃。

小明出门后，赫然发现街头满是蓝绿色的“精神之窗XD”早餐招牌！

逛了许久，奈何找不到别的东西可吃，只好迈进了其中一家“精神之窗XD”。

“早安！”刚进门，就是一群身着蓝绿色制服的美丽小姐向小明问好。

大企业果然是不同凡响！小明一面心想，一面步入店内找个位置坐下。

小明才刚坐下，马上桌面上的点餐机“登”的一声跳出了一行字：

“您的早餐尚未激活！请输入25位产品金钥与激活码！”

这时，一位服务生端着键盘过来道：

“您要吃早餐的话，请购买我们公司的早餐授权，我们有教育版、专业版，以及企业开发版……”

服务生继续说道：“提醒您，各版之间可能有数百倍的价差。”

小明一听，虽然觉得微软公司不是什么本分经营的正当企业，但是心想之后每天还是得吃微软公司的早餐不可，只好悻悻然地掏出学生证，向服务生买了单人教育版的“早餐授权书”。

服务生才刚离开，就听到坐在旁边的太太不断地抱怨道打不开她的汉堡盒。

店经理跟那太太谈了很久后才发现：原来那位女士昨天换了新发型！

店经理缓缓地说道：

“女士，由于您任意的更换发型，所以您的早餐授权暂时封锁，直到您重新提出申请，我们才能让您食用早餐。”

看到这一幕，小明心里暗暗觉得不大妙。

好不容易熬到服务员端来了小明的两大串密码，小明放眼一看，足足有好几十个字！

耐着肚子饿的他，在一阵键盘敲打后，终于得到原厂认证，桌上的点餐机这时才发出了一阵清凉的欢迎音乐。

不一会儿，小明发现他的点餐机除了绿色的底图外，什么都没有。他急着到处乱点，却发现都没有反应：“小姐小姐，机器坏了！我不能点餐！”

服务生这时才走过来说道：

“忘记提醒您了，请记得先按左下方的‘开始’键后，才能点餐。”

定神一看，果然左下角有个小到看不见的国旗图案，旁边写着：“按这里开始”：

小明伸手一点，整个点餐机屏幕如天女散花般，唰唰唰地爆出了眼花撩乱量的选单！

接下来的五分钟，小明在层层相生相克的选单里搜了很久，才发觉原来拗口的“我的本店服务范式”居然才是他找了很久的点餐功能！

小明摇摇头，心想：反正人家是龙头老大，再蠢的接口与翻译都是主流。

点下“我的本店服务范式”后，又跳出了一个画面，里头是满满二十多页的同意书，内容大致上是微软公司不负责顾客生命安全，或是不确定东西有熟之类的条文，条文的底端，就只有大剌剌地一颗“我不怕死，我同意”的按钮！

小明不自觉地心生畏惧，但是又不能不同意这段免责声明，牙一咬：“都进了贼店，也不差这条命！”，颤抖地点下那颗按钮。

接下的半个小时，大都是在等待服务器响应，与连续点按无意义的“下一步”，好不容易屏幕上出现了“恭喜您订餐成功！”小明才松了一口气。

最后，小明终于拿到了他的早餐。

当他拆开纸袋时，发现上头写着“我的早餐是正版的吗？”，下头还有一行小字：“盗版的早餐可能会造成你一整天的精神错乱，现在就检举盗版早餐！”

虽然是看得一头雾水，不过肚子饿很久了，还是先拆开来吃吧。

小明打开外头包装袋后，发现里面还有一层包装，上头写着“我的食物”，再打开第二层包装，里头分着两袋“我的早餐包”和“我的汉堡与奶茶”，忍不住好奇心打开了“我的早餐包”纸袋，发现里面空荡荡的，除了一张短跑选手起跑的小照片，只有一张小纸卡写着：“储存及管理早餐”。

小明又开了另一个“我的汉堡与奶茶”纸袋，才发现原来早餐都放在里面，但是汉堡盒与奶茶杯居然是连在一块的！

小明搔搔头，试了很久，还是没办法把奶茶杯和汉堡盒分开，只好将就地打开包装盒，赫然看到里面装着的是一个泡在奶茶里的汉堡！

小明不禁恶了一下：“哪有人把汉堡跟奶茶泡在一块卖的啊？”

隔壁一个阿伯叹气道：“唉，年轻人，什么奶茶不奶茶的，这叫IE茶啊！

阿伯嚼着湿润的汉堡继续道：“记得以前有个不错喝的N奶茶，自从微软公司推出‘买汉堡强制赠送IE茶’的主意后，N牌奶茶似乎就被众人遗忘啦！”

小明一面听着老伯的回忆，一面准备咬下汉堡，就在这时，旁边突然爆出一阵浓烟，烟雾里走出一位孙悟空打扮的人物，微笑道：“您好，小明，我可以给您协助吗？”

小明差点没把刚咬下去的汉堡吐出来：“码的，吃汉堡还要你什么协助啊！？”

孙悟空一面甩动手上的棒子，一面大声喝道：

“您确定要这样吃汉堡吗？我这里有让你吃汉堡更快速的方法！”

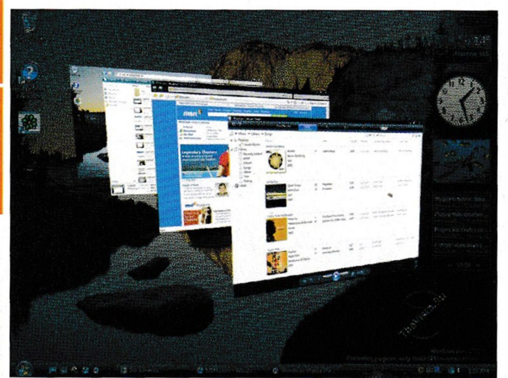
小明只觉得被孙悟空缠得快要崩溃，于是对他吼道：“让我安静吃饭就好啦，不需要这样贴心吧！”





[冷笑话] 一有个人长的像洋葱，走着走着就哭了





又是一阵烟，孙悟空渐渐消失在烟里，孙悟空临走前还不忘提醒道：“我只是隐形而已！如果真要赶我走，记得看店内说明啊。”

好不容易打发掉了小帮手，小明的手不小心点到了汉堡肉好几下，这时，桌前的点餐机发出了悦耳的声音：“这是您正在吃的东西”

小明愣了一下，再用手点了点掉在桌上的芝麻粒，桌前的点餐机又发出了悦耳的声音：“没有说明与本主题相关”

小明心想：“白痴，这还是哪门子的解释啊…。”

突然早餐店里铃声大作，店里的电视墙上，斗大的红字闪烁着：“自动更新！327989：重大更新！修正汉堡肉容易被肉毒杆菌入侵的漏洞！”

这时，店里冲进了许多身穿制服的彪形大汉，其中一个壮汉一把抢去了小明手上的汉堡！店里甚至有人被突如其来的事件吓得哭了出来。

店里的红灯闪了几分钟后才熄灭，服务生也笑眯眯地归还每个人的汉堡，小明心里虽然很不爽，但是没办法，他心想：大概过了几分钟后，又会有一个“修正新的包装盒会漏水”的警告吧……

小明望着快要渗出奶茶的包装纸盒，心里更是不安！

小明经历了早上一连串的“早餐新体验”轰炸后，甚是口干舌燥，想要喝点奶茶润润嘴，于是他拿起了二合一的包装盒，却发现上面印着小字：

“您的奶茶可能没有加奶精并/或汉堡可能没有夹肉片”

虽然这段文字让人摸不着脑，但小明早已见怪不怪。

小明苦笑了一下，正要准备喝茶，却发现奶茶居然凝固在包装盒里倒不出来！

这时桌面上点餐机“登”的一声，跳出了警告：

“异常！您的奶茶发生不可预期的错误！请询问奶茶购买者！”

小明脑筋一时还转不过来：购买奶茶的人…不就是我吗？奶茶出毛病问我问谁啊！

小明一面抱怨，一面按下确定后，屏幕上居然又出现：“是否回报这个问题？”

搞得小明实在是哭笑不得。

“好吧……”小明早已出了一身冷汗：“不喝奶茶我吃从自己家里带来的蛋饼总可以吧！”

正准备打开蛋饼包装时，桌上又出现一行字幕：

“安全性警告！您正准备开启危险的食物！食用非本店认证的食物不保证您的生命安全！”

小明按下“略过”后，又出现了：

“您准备开启食品，请问您要怎么办？”

下头还有两个选项：

1.使用网络搜寻可用的餐具（建议）

2.本店里浏览餐具

小明心想：果然是大公司开的早餐店啊，还可以用网络搜寻适合的餐具！

于是就选择微软公司建议的第一项。

不久，屏幕上出现一行字“这个网页已经移除”

小明摇摇头，好又选了2，

桌下的硬盘嘎啦啦地叫了好一阵子，屏幕上才显示：

“您目前没有可用的餐具”

小明：“……”

这时小明才发现，不远的服务台上就放有筷子，但是连问好几个服务生，居然没人知道筷子是什么东西。

“筷子啊……，这不是本公司支持的餐具吧！”一位服务生如此说道。

无奈的小明自己动身去拿回筷子，无奈地嚼着蛋饼，可惜此时早已全无食欲，小明正要把包装盒和包装袋丢到垃圾桶的时候，突然垃圾桶屏幕上前出现一行字幕：

“您这么作将会把这两个东西丢到垃圾桶，您确定吗？”

小明麻木地按下“确定”后，垃圾桶盖才终于开启。

小明早上被这么一折腾，几乎没吃什么东西，正想要外带一些东西走，只见服务生递给他一只环保袋：

“这个袋子不定期要到本公司要换新的，因为我们每一版的早餐盒都会和前一版的不兼容，所以请您记得下个月要来花钱来换6.0版的环保袋，不然会放不了新版的早餐盒！我们这样做当然不是为了要赚用户的钱，而是为了保障用户都能用到最安全的环保袋。”

小明经过了微软公司一番恶搞，连滚带爬地离开可怕的“精神之窗XD”，这时，他发现只知道早餐店的入口，却根本不知道出口怎么走！

“先生，”一旁的服务生指指墙上的国旗大按钮道：

“结束以前，要记得先‘开始’……”



沁园春 曼联

楼主：wensonl

英伦风光，
千里阴霾，
万里雨降，
望球场内外
球迷莽莽
曼联上下
士气倍增
笑傲英超
称霸欧洲
曼切斯特再放光

惟吾独尊
冠军如此风光
让无数豪门竞称臣
惜皇马拜仁
略输运气
枪手红军
稍逊技术
一代破车
斯坦福侨
只靠俄国暴发户
俱往矣

须联赛
看红魔驰骋

数王者之师
还看曼联



大腕盗墓版

楼主：SargeHero

一定得选最佳的风水宝地，
雇最牛的向导，
盗就得盗最难盗的古墓，
GPS直接定位，
盗洞一挖也得四百多米深，
什么狼眼呀，波塞东之炫呀，气体检测仪呀……
能给他用上全给他用上！

古墓顶上有天宝龙火琉璃顶，金刚墙边有流沙。
地宫入口站一个绿毛粽子，
全身发绿，特凶悍的那种，
你一进门儿，甭管有事儿没事儿都得跟你说：
“我已经等你很久了。”
一口地道的中原河洛腔儿，
倍儿有面子！

内宫里还有一所黄金宫殿，
材料全部是黄金的，
光挖块砖就得值几万美金，
里面灌满了水银儿，
棺椁二十四小时候流动，
就是一个字儿——难！

光是如何进去就得琢磨七八个小时！

周围布满了机关，
不是机弩、伏火就是流沙、巨石……
你要是直接用炸药啊，
你都不好意思跟设计者打招呼！
你说这样的古墓，你进去得花多少时间？

我觉得怎么着也得2天吧……

2天时间？那是外围！
4天时间起！
你别嫌慢还不打包票，
你得研究古墓的结构，
能够两千年不被盗的古墓，
根本不在乎再琢磨两天，
什么叫摸金高手你知道吗？
摸金高手就是盗什么古墓，
都盗最难的不盗最贵的。
所以，我们盗墓的口号就是：
不求最贵，但求最难！



▲盗墓？腕有我大么？

[热笑话] 伸四个指头，是几？FOUR，弯曲四个指头，是几？WONDERFUL！






浮游宇宙，临于人心

刘慈欣作品观感

下蛋的鸡

请允许我用这样一个俗气的典故引出开场，抱着对钱老先生的尊敬，我依然认为在觉得鸡蛋很好吃的时候，追究一下那只下蛋的鸡是很有必要的。

远不需要刘心武追究曹雪芹顺带红楼梦中每个角色乃至龙套的原型的那种敏感，深究甚至体现某种八卦潜质的神经质，我们只要知道以下几点：

1，年龄四十左右；

2，职业为核电工程师，中层领导，生活不愁；

3，经历十分丰富，比如大学时代便随慰问团来到中越边境，（以下省略1990字……）

第一点并不是为了说明他很年轻或者太老道，而是让大家在阅读他的作品时用对那代人的感觉去理解那样的思想，即使是架空时代的科幻小说。

但这一点的多余之处在于，如果他的文字能体现他这个年代的人的特质，那么读者大可以从作品中感受到；如果不能，体现的是与他年龄不相符的感觉，那年纪本身就完全没有意义了。

第二点要说明的是这样的职业没有让我从印象上就觉得他有点业余，反而让我觉得他的小说更纯粹。

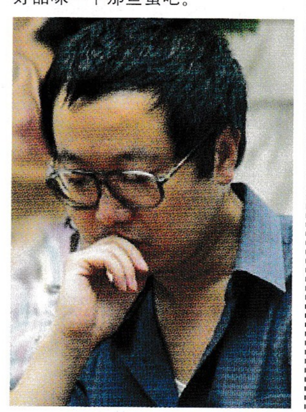
很多撰稿人都会有这样的想法：辞去现职，专事写作，如果有足够的钱可以赚。以刘慈欣的影响，如果拿出长篇科幻小说的话，出版社肯定会蜂拥而至。但他的回答是，虽然他很爱科幻，但工作才是他的最爱。软件就是他的成果，那不仅仅是一个饭碗，也给了他更多的成就感。

不是为了写作而写作，更不是为了饭碗而写作，在我看来，这样的文字更接近于文字的本原。

第三点，所谓阅历，不是要走遍千山万水，而是在平淡中体味生活的苦涩，体味，不代表空想，而是对有限的生活经历的沉淀以及然后的表现。他把自己的学习研究生活写成小说中的人物对科学孜孜不倦的追求，把中越边境的那段生活见闻写成了小说中边境战争中的交战、流血和死亡，甚至把自己因为恶劣的工作环境（北方电厂的漫天烟尘和沙尘暴）害上的咳嗽病写成了对肺病患者精彩绝伦，感人至深地描写。

这就是艺术源于生活，而他把这些写了出来让它们高于生活。

知道了鸡，接下来让我们来好好品味一下那些蛋吧。





寓　言

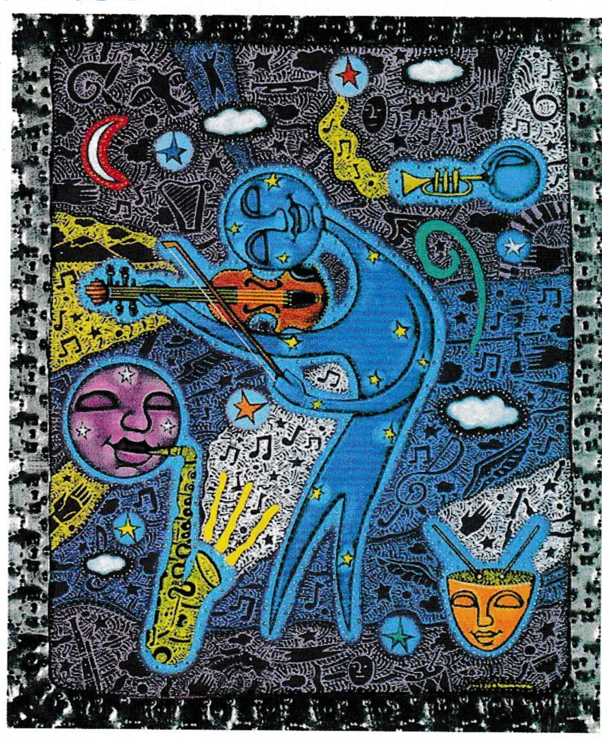
刘慈欣的大多数作品是中篇乃至短篇小说，拿《朝闻道》而言，给人的感觉是虽然气势宏伟，场面浩大，但并不怎么重视情节，小说里的人物如同行尸走肉，冷静的说着自己的话，作为一片篇小说，更像是某部长篇的提纲和片段。

一方面，我们可以把这理解为，因为刘慈欣写作的非专业性而无法把所有的想法熟练的运用小说要素表达出来，另一方面也免不了有发表条件和写作精力的限制才会如此。刘慈欣自己也说过，他爱好的不是文学不是小说只是科幻。不论这是不是他的借口，在成为他科幻小说局限性的同时，也使这些文字能更加彻底的表达他自己的想法，而不用限于文笔，结构，情节这些小说的条条框框中，即使已经很好了。

这就好像很多人写东西，仅仅只是为了真实或者把真实寄托于虚构中的去记录自己的故事和感情，但也往往是这样的文字，蕴藏着独特的激动人心的魅力。

这样自然流露出的动人魅力，对于小说，特别是科幻小说，无疑是意义重大的。

所以《朝闻道》这样一部短篇小说，让我们在若干年后依然会记住的，不是离奇的情节，丰满的人物，华丽的文笔，也不是那种从笔端流露的无比宏大的场景和绚丽非凡的构思，而是直指人类内心本质的震撼。



费尔玛和哥德巴赫两个猜想的最后终究会被证明，恐龙灭绝的真正原因也可以被破解，但最终宇宙的目的又是什么？没有人知道，那么再回过头去看以上的这些最终解答又是否还有意义呢？宇宙的意义尚且不知，一个人又为什么而活呢，为什么而穷其一生去追求开启那个大门永远紧闭的房间中的那些小门呢？

就像刘慈欣在另一部短篇小说《流浪地球》中写到的“你在平原上走着走着，突然迎面遇到一堵墙，这墙向上无限高，向下无限深，向左无限远，向右无限远，这墙是什么？”

答案是死亡。

而在这个宇宙的房间里，无论我们多么接近的真理，最后面对我们的都是永远无法打开的关于“宇宙的目的的大门”，也就是说宇宙的尽头就是那面死亡的墙壁。

在这样的文字中无时无刻不渗透了一股对宇宙的敬畏，一种对生命绝望的思考，在这样的小说里，所有的人物所有的语言都成了一种微不足道的形式，一种为了表达而被借助的符号，而小说本身则成为了一则代表作者思想的寓言。

寓言，而不是说教，也许《朝闻道》中“生命的意义，就是死亡，周而复始”这种悲天悯人甚至近乎绝望的理论是刘慈欣想要表达的，但告诉你的并不是说这就是真理，而是提出一种思考，因为这些东西对于他本身，也只是一种思考。

刘慈欣的作品到处充满了科学性的理论，但是，骨子里的东西，却是形而上的，是关乎哲学，关乎宗教的对科学的思考。也许也正是因为这样，即使他会说爱好的不是文学不是小说只是科幻，但他不会选择用类似论文科学报告这种更准确更严谨更系统的表述出他科幻构想的形式——从他的身份和小说中我们确信他有这个能力——而把它们寄予于科幻小说这种形式中。

流　浪

刘慈欣小说中的主人公，即使只是作为他的符号，也总是设定并表现出一种流浪的状态。家庭，感情，爱，这些确定的依靠感和安全感在他塑造的这些人物身上是看不到的，即使有也是残缺不全或者病态的。

《中国2185》中那位爱着自己的丈夫却不得不因为自己的工作而离婚失去家庭失去女儿孤身一人的女最高执政官。



从前有只小羊，有天他出去玩，结果碰上了大灰狼。大灰狼说：“我要吃了你！”你们猜，怎么了？结果大灰狼就把小羊吃了……



《朝闻道》中对妻子和女儿说"我心中的位置大部分都被物理学占据了，只是努力挤出了一个小角落给你们"物理学家。

《球状闪电》中亲眼看见被球状闪电夺取父母生命的男主人公"我"和看着在越南战场上被毒蜂杀死模糊不清的母亲尸体的女主角林云。

而这种悲悯的流浪气质又集中体现到了《流浪地球》这部作品中去。

"在这个时代，人们在看四个世纪以前的电影和小说时都莫名其妙，他们不明白，前太阳时代的人怎么会在不关生死的事情上倾注那么多的感情。当看到男女主人公为爱情而痛苦或哭泣时，他们的惊奇是难以言表的。

在这个时代，死亡的威胁和逃生的欲望压倒了一切，除了当前太阳的状态和地球的位置，没有什么能真正引起他们的注意并打动他们了。这种注意力高度集中的关注，渐渐从本质上改变了人类的心理状态和精神生活，对于爱情这类东西，他们只是用余光瞥一下而已，就像赌徒在盯着轮盘的间隙抓住几秒钟喝口水一样。"

短短的一段文字，"爸爸"厌倦了这样的生活，想和小星老师住在一起，妈妈平静的答应了，然后几个月后爸爸又回来了……

在小说中这一段变故来的这样突然却平静，却在这种平静中给人以最大的震撼。这里没有提到爱，甚至更本没有爱，但当人类连爱都没有而只有冰冷的所谓需要的时候，那生存的在地球上的高智商动物人类还有什么可以去依靠的呢。

地球开始流浪，而真正流浪的是人的心，在那样的生存状态下，什么都变了。纯科学纯需要的理性将任何感性的东西抛在脑后。这是科技高度发达，而人性的欲望又不断地扩大这种追求之后，人类自己抛弃了自己。

"当洪水到来时，一个只能救走一个人的男人，是去救他的父亲呢，还是去救他的儿子？"这个曾经存在并被道德和伦理讨论的问题在这样的时代是用不着的，就像文中的主人公冷静的叙述自己的母亲因为年纪大而排在了年轻人先行逃离隧道的最后而死亡的事实。

又像是《球状闪电》闪电中林云发射球状闪电杀死了恐怖分子以及被挟持的三十多名小孩时没有一丝对无辜小生命的怜悯而只有对武器被成功使用的快感。

也许这些都是正确的理论，年轻人才是未来的希望，而即使不用球状闪电，最后孩子们也会死甚至会使核电站爆炸危害更多的人。

他在那种世界中找不到《黑鹰坠落》中那种人道主义，但我相信刘慈欣要表达的是对这种理性这种流浪无所依靠无所期盼状态的批判，和对感性回归的期盼，就像《球状闪电》的最后，原来军人冷酷的林云在另一个时空中微笑着和那些在球状闪电攻击中死去的孩子们合影，像一个温柔和蔼的老师。

又或者，也仅仅是一种思考……

也正是这种不信任，在《流浪地球》里"飞船派"和"地球派"互相排斥，满载危急的时刻还互相残杀；在等待的最后时刻连理性一并失去，行尸走兽般的报复提出太阳异变的科学家，在《中国2185》里在网络世界里复活的BRAIN2疯狂的复制自己，造成了最后的惨剧。

地球的流浪，使得人开始流浪；地球的流浪，其实也就是因为人的流浪。

科+幻

刘慈欣的职业和学历以及他对于科学的热爱对工业文化的崇拜决定了在他的科幻小说中技术味道很浓的特点，事实上在中国的科幻小说中，刘的小说是科学问道最重的之一。甚至在我看来，如果缺乏相当的物理知识以及看过《时间简史》之类的科普读物，会很难理解刘慈欣的文字和主题，至少会失去相当一部分的阅读乐趣。

这也让我终于感到了高中时那些学到的并被废弃已久的知识的作用（笑），如果谁准备好好享受刘慈欣科幻小说的乐趣，那么先学好知识，没有知识也要有常识，没有常识就多看电视，不看电视就多翻我们的杂志了……（再笑）

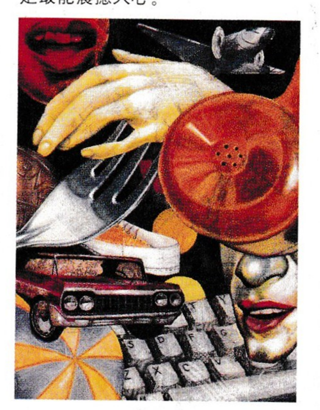
为了这个"科"字，刘慈欣不惜用大段大段的文字来解释他那个科幻世界存在的理论基础，并且这些理论是严格的，大气的，即使被科学爱好者抓出无数的漏洞并使一般读者通过这些论证了解了他的漏洞，我们依然会感觉到他对与科学的严紧和热爱。

就像他在《流浪地球》中提到的地球发动机，波澜壮阔，样样洒洒的叙述让我们感觉到的是科学的气势磅礴与伟大高深和作者超凡的想象力，而不是去追究理论上的论证，可以知道的是，如果脱离科技的解释而是凭空出现这样的想象，那么这种气势就要大打折扣甚至消失殆尽了。

刘慈欣在"科"字上另一个吸引读者的地方在于，既然先是被证明的科学太无趣，那么就借助于科学中的未知，在架空的实验和理论证明下，将某种猜测的可能变成小说中的现实，譬如《中国2185》中的全国电脑总网系统，《魔鬼积木》中的基因组合，《球状闪电》中的宏电子武器，乃至《朝闻道》中比外星人更玄的排险者，在刘慈欣深厚的科学理论的解释下，让人很容易代入而不会有突兀感。

太过拘泥于严肃科学的框框并不可取，因为毕竟这不是科学论文而是科幻小说，"幻"是必不可少的。

也许大家会觉得在科学理论的束缚下所谓的幻想会远没有那些超能力特异功能外空间能量这些架空现实的东西天马行空无拘无束，但恰恰相反，只有在科学的范围内发挥想象，立足于现实的大家都接受的乃至最普通的理论上的幻想，才是最能震撼人心。



典型的例子比如《球状闪电》中贯穿始终的"我"发现的灵异事件，如果作者仅仅把它们写做是灵异，那滥俗的设定使得这些没有任何恐怖感反而显得累赘，但埋了整整一部小说的伏笔在最后被宏宇宙的理论揭示了，读者才恍然大悟，回想起那些灵异事件来，虽是有理可寻，仍然是脊背发凉……

就像他自己在小说中说的，当代理论物理学乃至科学都是玄而又玄的东西，没有什么是不可能的。于是刘慈欣把自己天马行空的幻想建立在神奇的科学之上，成就了自己超越形式和细节的科幻小说。

科幻分开来可以解释为科学+幻想，但更确切一点说，科是科幻的科，幻是科幻的幻，虽然听起来很荒谬。

社会关注

也许是以前读过看过了解过的科幻故事都是外国人的作品，印象中凡是关于科幻，就必定是外国人的科幻，或者说是架空了国家和种族的科幻；也许是因为中国的科幻小说比起国外来在历史和水平上实在相差太远。

科幻这两个字，我是怎么也无法和中国的现实组合起来的，甚至人为的会认为中国没有科幻。

但刘慈欣的小说，不但把背景放在中国，更与中国人的历史，现状以及未来紧密相关。

《中国2185》社会的极度信息化和老龄化，那些一二百岁的老人充斥在社会的每个角落。他们顽固、守旧、仇视新事物，因为年龄又拥有甚至可以不理睬宪法的权威。他们给经济带来可怕负担，给社会变革带来巨大阻力，给新生一代的成长带来沉重的阴影。

年轻的一代在已经不能用简单的代沟来形容的家庭社会状态中越来越迷茫，他们选择了像飞蝗虫一样的没天在天空飞翔发泄自己的情绪，这种矛盾一触即发。这些是未来中国的状态，可以看作一种预言，但这种预言却是现实世界的放大和激化，而刘慈欣更在这种传统的矛盾下加上了2185年年轻的女最高执政官和共和国的开国领袖在电脑世界的复活体的对话。



[热笑话] 一救生员向游客抗议："我已注意你三天了，你不能在游泳池小便。"游客："可是每个人都在游泳池小便。"救生员："没错！先生，但只有你站在跳板上……"



对于这种社会关注，刘慈欣的立场是迷茫但依然坚定的，迷茫在于他预见到了这样发展下去2185的中国也许真的就如小说中所写，所以他构筑了这样一个世界，但他的坚决在于，最后他通过描写这群孩子们的行动拯救了整场危机，将熊熊燃烧的青春的希望放在了振兴和改变这一切的作用最前端。而最后开国元勋和女最高执政官的对话也清晰的表达他厌恶的不是衰老，而是衰老带来的腐朽顽固。将主题脱离纯粹的生理年龄，直指社会现状……

这样的社会关注使刘慈欣的科幻小说又达到了另外一个高度。

而在其他的作品中这种关注也是被常常表现出来的，不只是中国，更是全人类的问题，比如《球状闪电》中科学研究与军事战争之间的关系，《魔鬼积木》中关于基因研究伦理道德的思考，这些，无不体现了刘慈欣对于自己生存的这个世界的关怀，使他的科幻小说具有了一定的现实意义。

而在他的最新作品中，刘慈欣更是敏感的涉及了文革的问题，虽然他无意去表现什么，而只是借此题材，就像他说的“其实这本书不是文革题材的，文革内容在其中只占不到十分之一”，但这种关注，无疑是深刻体现的，就像他补充的另一句话“但（文革）却是一个漂荡在故事中挥之不去的精神幽灵”。

初看刘慈欣的科幻小说，总被其中无处不在又挥之不去的悲观绝望气息所压抑，会感觉人生没有前途，未来一片灰暗，仿佛是世界上最高深的惑心术，让你身陷其中。但读过炮塔的多部作品并细细品读之下，又忽然会感觉到让我更热爱生命和世界。

这就是刘慈欣小说的魅力。

球状闪电

球状闪电可以穿透其他一切物体，直接攻击它所指定属性的部位。

而《球状闪电》这本书，正如它的名字一样，直指我的内心身处。

特别要开一个条目来讲这篇文章，是因为他对我的震撼实在太大了，甚至会想，既然有这样的文字在先，我又何必再用文字写东西。

在没有阅读《球状闪电》之前，几篇中短篇阅读下来，我对刘慈欣的小说的印象是：一开始就抛出一个震撼人心的主题，然后气势磅礴的发展下去，但中间缺少那种突发的惊喜和转折，而且这样往往会造成文章开篇很吸引人，中间很恢宏，但到了结尾却有点捏，虽然已经很好了。同时人物刻画不够，符号化，没有灵魂，没有自己的性格和特点。

但是，在阅读了《球状闪电》之后，我彻底的将自己原先的评价扔进了垃圾堆。

在突破了字数的限制之后，在刘慈欣全身心的写作一部科幻长篇小说的努力下，一部兼具他一贯以来作品的特色又构造了引人入胜同时兼具可读性的情节的17万字的作品诞生了。

除了一贯的科学上的严密可信，幻想上的天马行空以及诸上所述的特点，在小说的细节上，结构上，呼应上《球状闪电》都显得那样认真，迷题的一个个揭开，人物性格的一层层剥离，原来不起眼的小细节的闪光，都是其他作品做得不够甚至被忽略的。

而在我看来，《球状闪电》最成功的无疑是塑造了一群丰满真实的人物，虽然可能还不够精细，但刘慈欣试图在塑造了。

穷尽一生要“喝到第二杯葡萄酒”的张彬，思维与性格同样异于常人诺贝尔奖提名者张仪博士，介于疯魔和颓废状态状态之间自我异化的主角“我”，甚至是一个飞行员，一个厌倦了科学研究的师兄，都血有肉，而这其中最突出的无疑是《球状闪电》里的女主角林云。

一个小时候看见自己的母亲被武器杀害的小女孩，要么从此就害怕武器与杀戮，要么就疯狂的喜欢上武器，幸运或者不幸，林云选择了后者，而在这条路上越走越远越走越偏，却永远不会也无法回头。

黄金色的树林里分出两条路，
可惜我们不能同时去涉足，
但我们却选择了，
人迹罕至的那一条，
这从此决定了
我们的一生……

作者用这样的语言为女主角作注解，林云这个女性形象，并不完美，这个人残忍，为了目的不择手段，疯狂固执，各种缺点，但却有着挡不住的魅力，犹如托尔斯泰笔下的安娜卡列尼娜，即使这样的比喻有点过。

我始终觉得，刘慈欣一开始要把重大的笔墨放在主人公“我”上面，而林云只是侧面表现的一个人物。但因为实在太吸引人，作者在创作过程中也不由自主地把感情投放到这个人物身上，以至于主人公“我”看上去在后半段缺少足够的塑造。

当然以上也可能只是因为太喜欢林云这个女性形象而一厢情愿的想象……

也许总体介绍还能做各种总结归纳性的东西，但具体到一部作品的魅力，往往用其他的语言去形容是很困难的，所以《球状闪电》还需要大家自己去寻找和触发。

此致敬礼

刘慈欣的最新小说《三体》正在“科幻世界”上连载中，用他自己的话说，“这是一个关于背叛的故事，也是一个生存与死亡的故事，有时候，比起生存还是死亡来，忠诚与背叛可能更是一个问题。疯狂与偏执，最终将在人类文明的内部异化出怎样的力量？冷酷的星空将如何拷问心中道德？作者试图讲述一部在光年尺度上重新演绎的中国现代史，讲述一个文明二百次毁灭与重生的传奇。”

如果不能完全沉寂在梦中，就让我们在刘慈欣的作品中感受他讲述的科幻故事吧……





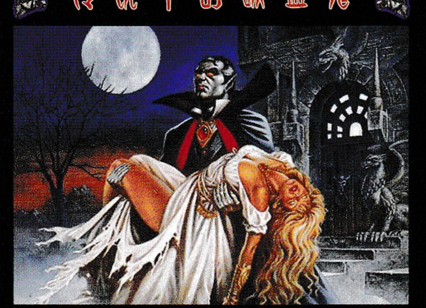
小明新理了发，第二天来到学校，同学们看到他的新发型，笑道：小明，你的头型好像个风筝哦！小明觉得很委屈，就跑到外面哭，哭着哭着，他就飞起来了……

血红的欲望——吸血鬼的世界



到底这个世界上真的存在吸血鬼吗？也许有，也许没有，谁也说不清楚。我们对吸血鬼的认识主要来源于一些小说、电影或者游戏，而这些传媒方式又取材于那些广泛流传着的传说。我们无法去考知这些传说究竟是否真实，但是通过了解这些知识，我们也许会发现一些奇特的文化，或许这些文化会对我们的认识和想象起到一些帮助，从而进一步促进我们对这个世界的认知。那么接下来就让我们一起进入到吸血鬼的世界中去吧。

传说中的吸血鬼



迷失在欲望中的恶魔，生活在黑暗中的猎手，这就是传说中的吸血鬼。他们披着黑色的披风，拥有着尖锐的獠牙，沉浸在对鲜血的渴望中，从黑暗中复苏，在阳光中消亡。在大家普遍的印象中，被吸血鬼咬过的人要么死去也么也会变成吸血鬼，但是根据许多西方古老的传说来看，被吸血鬼咬过并不是成为吸血鬼的惟一途径。此外还有许多变成吸血鬼的途径，比如一个孩子在出生前发生了一些特定的预兆，比方说一只猫或者其他动物跳过了一具尸体，或者某人犯了谋杀罪，或者也可以是有人在进行巫术活动。在斯拉夫的吉普赛社会中，人们甚至认为一些无生命的物体以及动物也具有变成吸血鬼的潜质，比如放了一段特定时间的南瓜、西瓜等水果、很长时间没有被栓上的门闩，还有狗、马、羊以及蛇等等。

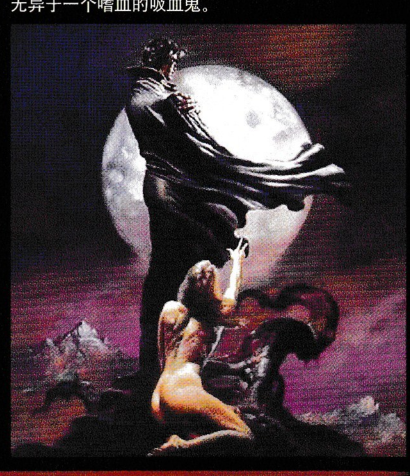
在传说中，吸血鬼可以变成蝙蝠或者其他动物，他们甚至可以化身成一阵烟雾穿梭在黑暗中。吸血鬼们除了可以控制其他一些生物比如老鼠和狼之外，甚至连自然界的元素也会听从他们的指挥。在白天，他们沉睡在棺材或者地下墓穴中，当夜晚到来时，这些恶灵们将会外出狩猎，但是他们必须在黎明到来之前返回巢穴。吸血鬼不可以穿过开水，不能在镜子中看到自己的身影，而且他们也无法忍受十字架的力量。

在基督教国家中，人们认为十字架是对抗吸血鬼最强有力的武器之一，除此之外，大蒜、山楂等也是预防吸血鬼的有效物品。还有一种对付吸血鬼的方式可能大家并不熟悉，那就是"撒种子"。人们认为如果在地上撒上种子的话，吸血鬼会一颗颗地去数种子的数量，然后他就会对其他事物去失去兴趣，如果种子撒得够多的话也许吸血鬼会一直数到太阳升起的时候，然后被阳光晒死。在小说和电影中，银一直是对付吸血鬼的有效金属，然而实际上并不是这样的。在传统认识上，铁才是被认为有效的金属。为了预防吸血鬼，人们会在婴儿的摇篮下面放上铁屑，或者在脖子上围一根挂着铁钉的项链，或者把其他铁制物品摆在需要保护的地方。

而杀死吸血鬼的方式则主要有三种，用火烧、砍下他的头颅或者把木桩钉到他的心脏上。在某些传说中，人们认为也可以用十字架、圣水或者大蒜等来消灭吸血鬼。在其他传说中还提到了一些十分有趣的对付吸血鬼的方式，在这些传说中指出，如果偷到吸血鬼左脚的袜子，在其中塞满石头之后再将它扔到河里的话，吸血鬼就会死掉。

所有关于吸血鬼的传说和故事都是经过人们的想象加以编改，或者是受到过一些不同程度的艺术加工的。而这些广为流传的传说和故事总是多少会和真实的历史相结合在一起的，究竟历史给了人们什么样的启示，使他们创造出这个吸血恶魔的角色呢？了解一些隐藏在吸血鬼背后的真实历史故事会有助于我们更深刻地去理解这个黑夜的精灵。

"德拉古拉伯爵（Count Dracula）"是大家最熟悉的吸血鬼之一，他出自于爱尔兰作家布莱姆·斯托克（Bram Stoker）所写的著名吸血鬼小说。而斯托克对于德拉古拉伯爵这个角色的灵感则起源于弗拉德·德拉古拉（Vlad Dracula）这个真实的历史人物，他的残忍无异于一个嗜血的吸血鬼。



历史上的吸血鬼



"刺穿者"弗拉德·德拉古拉
——Vlad Dracula,the Impaler

德拉古拉于1431年出生在特兰西瓦尼亚的一个贵族家庭里，他有一个哥哥和一个弟弟，并且小时候也受到了非常典型的贵族式教育。除此之外，他的早年生活并不十分为人所知。在德拉古拉所有的事迹中，他的残忍是最为有名的，而钉刑则是德拉古拉最喜欢的折磨人的方式，他也因此获得了"刺穿者"这个称号（也许日后那些小说中关于用木桩钉死吸血鬼的内容和此有关）。钉刑是最残忍的致死方式之一，德拉古拉通常会把受害者的双脚绑在马的身上，然后把一根削尖的木桩慢慢地插入到受害人的体内。该木桩的尾部会涂上点油，并且会经过细心的处理从而使木桩不至于过分的尖锐，否则的话受害者会很快就在休克中死亡。通常情况下，木桩是从受害者的臀部插入并且最后从口腔透出的，但是有时也会从身体的其他开口处、胸膛或者腹部刺入。有些时候德拉古拉甚至会把婴儿也活活钉死。在被钉到木桩上之后，受害者会非常痛苦，但是却又不能马上死去，有时他们甚至要经受几个小时甚至几天的折磨。

德拉古拉通常会把这些木桩排列成一些不同的几何形状，最常见的形状是一系列的同心圆，他会把这些木桩按照同心圆的形状摆设在目标城市四周的郊区内，而木桩的高度则表明了受害者身份的高低。这些被钉死的尸体经常会被挂上好几个月，据说有一次一队入侵的土耳其军队在看到了多瑙河河岸上那成千上万被钉死的腐烂尸体后吓得马上就转身逃跑了。1461年，君士坦丁堡的征服者穆罕默德二世在亲眼目睹了两万名被钉死的尸体之后被吓出了疾病，之后他返回了君士坦丁堡，然后把对德拉古拉的战争指挥权交给了其他一些手下。

德拉古拉常常会一次性同时钉死好几千人，1459年，德拉古拉在特兰西瓦尼亚的一个城市里钉死了三



举世闻名的恶魔之城“德拉古拉城堡”

万商人和贵族；1460年，他又在另一个城市里钉死了一万人。除了钉刑之外，德拉古拉还有很多其他折磨人的方式，比如砍掉肢体、挖去双眼、焚烧、切掉性器官（这项主要是针对女性使用的）以及剥皮等等。任何人都有可能成为德拉古拉的目标，不管他是老人、孩子、领主或者是外国使者，但是受害者中的绝大部分还是特兰西瓦尼亚和他自己的领地瓦拉几亚内的商人和贵族。有很多人想要证明德拉古拉这种残忍的行为其实是出于一种政治上的需要，因为大部分的商人就像是寄生虫一样榨取着普通百姓的财富，而那些贵族又都会时不时地背叛他们的主人，德拉古拉的父亲和哥哥都是被谋反的贵族杀害的。但是无可否认，德拉古拉也确实从这些残忍的行为中获得了一些畸形的快感。

德拉古拉一掌权便开始了自己的恐怖统治，他最初的大规模恐怖行动也许起源于复仇，当然其中也会包括一些巩固权利的因素在内。在他统治的早期，他举行了一次复活节宴会并且邀请了所有贵族以及他们的家属。德拉古拉了解到这些贵族中的大部分都曾经参与了谋害他父亲和哥哥的阴谋，而且他们中还有许多都曾推翻过很多个瓦拉几亚的统治者。在宴会中，德拉古拉问这些贵族他们曾经经历过几个领主的统治，结果发现所有的贵族都曾效力过多个领主，有一个贵族甚至经历过三十多位领主，而他们中最少的也有七个。于是德拉古拉马上逮捕了所有的贵族，他当场钉死了那些年老的贵族以及他们的亲属，之后把那些年轻力壮的贵族和他们的亲属送到了北部深山内的一个城堡废墟里。德拉古拉打算重新建造这座古老的要塞，以便日后把它作为自己的据点。这些被奴役的贵族和他们的亲属们被迫在那里开始了建造城堡的艰苦工程，据材料显示，他们往往要被迫劳动到衣服都破碎脱落为止，而且之后还得赤裸着身体继续劳动，绝大部分人都死在了这项艰苦的工程中。而这座城堡正是有名的“德拉古拉城堡（Castle Dracula）”（《恶魔城》的FANS们对这座城堡的名称应该非常熟悉了吧）。

在德拉古拉的统治时期里，他系统地根除了那些旧的贵族势力，同时从中层阶级和小农阶级中提拔了一些新人来代替那些贵族的位置。因此德拉古拉的很多残忍行为都可以看作是一种巩固和革新中央政权的必要方式。在巩固政权的同时，德拉古拉也时刻关注着之前的旧统治势力余党的动向。他发动了几次袭击，抓住并且杀死了几个旧势力的氏族成员。而且他还抓住了一名旧王朝的王子，德拉古拉逼这位王子在坟前朗读他自己的葬礼宣言，然后处决了他。

德拉古拉对臣民的要求非常严格，他要求所有人都必须诚实而且努力工作，那些欺骗顾客的商人和小偷们都可能会被钉死在木桩上。此外，德拉古拉对女性的贞节有很强的执著（是不是年轻时受过什么刺激……），那些失贞的少女、与人通奸的妻子和不贞节的寡妇都会成为他残害的目标。由于手段过于残忍，因此不便写出具体残害过程……

1476年11月，德拉古拉最终死在了和土耳其人的战斗中，他的头颅被砍了下来，并且之后被送到了君士坦丁堡。土耳其的苏丹（某些伊斯兰国家最高统治者的称号）把德拉古拉的人头挂在了木桩上，以此证明“刺穿者德拉古拉”确实已经被消灭了。



嗜血女伯爵伊丽莎白·巴斯莉
——Elizabeth Bathory,The Blood Countess

在弗拉德·德拉古拉血腥统治的一个世纪之后，女伯爵伊丽莎白·巴斯莉再次让特兰西瓦尼亚陷入了恐怖的笼罩中（为特兰西瓦尼亚人民默哀三分钟……），与德拉古拉相比伊丽莎白的形象更接近于我们所认识的吸血鬼。她的残忍以及她对鲜血的欲望使她成为了历史上最有名的女吸血鬼。

伊丽莎白于1560年出生在匈牙利，她的亲戚中尽是些奇怪的人，包括色魔、同性恋者还有许多巫师。伊丽莎白在11岁的时候就已经和费伦茨·纳塔斯蒂伯爵定了婚，他们之后在1575年5月8日举行了婚礼。然而在结婚之后费伦茨伯爵更喜欢在外征战，而呆在家里的时间却很少。有一次在费伦茨伯爵出征的时候，伊丽莎白拜访了她同性恋的阿姨，之后她们之间发生了一些纵欲行为。在此之后，伊丽莎白意识到了她真正的兴趣所在——折磨年轻丰满的少女。除了沉迷于自己奇怪的欲望之中外，伊丽莎白还对黑魔法产生了兴趣，她城堡中的一个女仆开始教她一些关于巫术的知识，而这也进一步刺激了她的虐待狂倾向。

有一次，伊丽莎白邂逅了一个身着黑衣的外来者，他脸色苍白，拥有一双黑色的眼睛而且牙齿非常尖。自从伊丽莎白和他混在一起之后，村子里的人对塞伊特城堡变得更加敬畏了，因为他们相信那个男人和吸血鬼有关。可能有些想象力丰富的人会认为他就是德拉古拉伯爵本人，从坟墓中复苏过来的吸血鬼。然而费伦茨伯爵对伊丽莎白的怪异行为却并不在意。

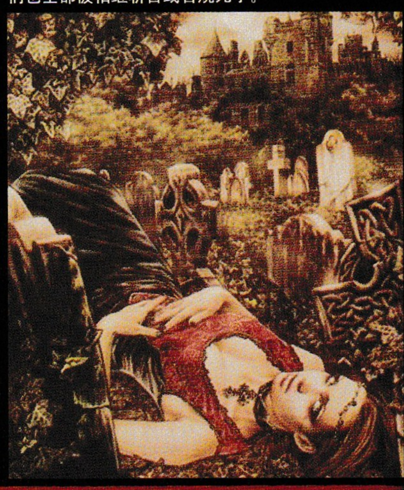
不久之后，伊丽莎白就和她的几个仆人一起在城堡里开始秘密进行各种折磨人的实验，他们把城堡里丰满的女仆抓到地下室里，然后用伊丽莎白设计的各种方式来折磨她们。伊丽莎白用烙铁、融化的蜡和刀子对女仆们进行疯狂的虐待，而她对外却宣称这是因为这些仆人没有很好地完成她所布置的任务。伊丽莎白有时会把这些女仆的衣服脱光，然后在她们的身体上涂上蜂蜜，之后再让昆虫来叮咬她们。不久之后，她开始喜欢用自己的牙齿去咬那些女仆，经常会从她们的脖子、肩膀上咬下大块的肉来。从此之后伊丽莎白变得更加嗜血了，她继续制造一些其他工具来对这些可怜的女孩们进行迫害。

实际上伊丽莎白自己是个非常漂亮的女性，她有着乌黑的长发，乳白色的皮肤，而且体形极为美丽。由于自身的美丽造成了她极为自负的性格，而她的自恋也进一步促成了她的人格扭曲。随着年龄的增长，伊丽莎白的美貌开始慢慢枯谢，于是她开始用化妆品和名贵的衣服来试图隐藏这点，然而岁月在她脸上留下的皱纹是遮盖不住的。

有一天，当一个女仆为伊丽莎白做头发时，也许是她无意中拉到了伊丽莎白的头发，也许是她说了些让伊丽莎白生气的话，总之狂怒的伊丽莎白狠狠地给了她一个巴掌，之后鲜血从女仆的鼻子中喷了出来并且溅到了伊丽莎白的脸上。奇迹发生了，伊丽莎白在镜子中看到自己脸上被鲜血溅到的部分似乎恢复了以往的光彩，她开始为自己的这个新发现感到狂喜。在一个女巫的指导下，伊丽莎白相信只要吸取别人的鲜血就能够获得和对方一样的肉体和精神状态。于是她开始命令手下去抓那些年轻漂亮的少女，然后把她们的鲜血放到一个大缸里，之后伊丽莎白自己泡到鲜血里面进行沐浴。当伊丽莎白沐浴完毕的时候，她看起来似乎又恢复了青春。

伊丽莎白的奴仆们以招募佣人的名义为她在邻村找到了更多的少女，当人们发现这些少女干瘪的尸体被丢在城堡外面之后，大家开始普遍相信城堡里面居住着吸血鬼。当费伦茨伯爵死于1604年之后，伊丽莎白仍然继续进行着这类残忍的活动。在她发现自己变得更加苍老之后，她又尝试了其他方法，然而即使是贵族少女的鲜血也已经无法再找回她逝去的青春。在过去的这十年之中，伊丽莎白总共残忍地杀害了650名少女！

在1610年新年的前夜，瑟索伯爵接到举报搜查塞伊特城堡时在地下室里发现了伊丽莎白，她的周围遍地都是被虐杀的尸体，当时的惨状令人毛骨悚然。出于政治的原因，伊丽莎白并没有被公开审讯，但是她之后被囚禁在了自己的城堡里直至死亡，而她的帮凶们也全部被相继斩首或者烧死了。





很多传说中的角色都是在真实的历史经过扭曲和变形之后形成的，也许吸血鬼也并不例外，因为那些吸血鬼的传说对我们来说是如此地不可思议。而且从科学的角度来说吸血鬼也应该是并不存在的，但是在世界上有太多的神秘现象是无法用现行的科学来进行解释的，因此我们或许可以大胆地去相信他的存在，因为相信一件神秘的事物并不会带来什么损失，而也许正是这一丝丝的神秘在时刻触及着我们保藏在内心中的那抹珍贵的浪漫。





时空怪兽的入口

先来做个心理测试的游戏吧，在读这篇文章之前。在你充满好奇的孩童时代，有没有觉得在附近的某一个阴森的小屋里面、某一棵偏僻的大树背后，躲藏着一个你未知的东西，比如电视里的奥特曼或想象中的E.T.外星人？

答案一定是肯定的，即使你不懂弗洛伊德的精神分析引论。每个孩子都曾幻想过自己碰上神奇怪异的经历，这几乎和他们曾梦想成为科学家那样不容置疑。或许，在父母把你一个人扔在家里的暑假里，你也曾呆呆地盯着对面那堵墙，幻想着突然墙壁突然裂开，跳出来一只怪兽！

TEXT BY 无心

恐怖刺激的动画冒险

不要再提那个已经过时的《纳尼亚传奇：狮王、女巫和魔衣橱》，梦想将永远处于现实所见的最前面。如果你是一个彻彻底底的冒险与恐怖的幻想者和狂热喜爱者，你就会明白，再也没有什么能比一幢能够将活人一口吞没的房子更让人心惊胆颤的了——因为没人会相信连房子也是怪兽。

如果你的对街，有一座已半遭荒废的古旧老屋，你还会做到每天心平气和地透过窗户观察邻居在干什么吗？虽然那幢黑幽幽的窗口永远不会闪现出奇异的背影，但天生的懦弱却收缩你的瞳孔分泌更多的肾上腺素，让你总怀疑就在下一秒钟那里会闪过什么。2006年7月21日在美国首映的《怪兽屋（Monster House）》绝对是一部让你屏住呼吸的3D动画恐怖冒险电影。一个腼腆的男孩，表面上看起来笨拙而敏感但却心思缜密的中学生DJ，在魔鬼之夜万圣节发现自家附近一幢恐怖老屋，靠近老屋的一切东西，会被一股神秘的力量所控制，迅速吸进了屋内并消失的无影无踪。老屋的房东太太被神秘吞噬，房东也因心脏病突发而神秘离世。DJ的伙伴Jenny，以及小镇上的居民一个又一个被怪兽老屋卷到黑暗的肚子里。

然而除了这三个孩子以外，没有人愿意去相信这样一个荒唐现实的存在。大人们对于孩子们关于神秘老屋能吞噬一切的说法不以为然，他们宁愿去热衷谈论宇宙中的黑洞和复杂难懂的超弦理论，而不去关心身边这个恐怖老屋的潜在危险。

如果你是个恐怖片老手，可能会对这样的电影嗤之以鼻。恐怖情节的氛围是用复杂而细微的心理表情以烘托的，动画片除了恶搞和笑料以外，还能搞出什么花样？但看完《怪兽屋》整部电影，给人留下最深刻印象的便是片中主人公们那惟妙惟肖的眼神捕捉，这一改以往我们对于动画电影靠肢体形态和语言来“博出位”的印象。无论是作为一个恐怖电影，还是动画电影，能将渲染烘托人物性格的重要任务放在眼神表现上，总是需要极大的勇气的，因为前者需要演员的高超演技，而后者则更是几近“不可能完成之任务”。

这是一部满足所有人内心想象的电影，却不是一部简单的恐怖片，也不是一部简单的动画片。一部能将人性在内心深藏着的对周边环境本能的不信任和因此产生的时常莫名恐慌，借助于孩童们无知的探索精神来得以表现的一部家庭动画恐怖片——虽然这个定义看起来有点费神，但是，我们不是正喜欢这样新奇的电影吗？

无往不胜的“三人组合”

如果你没有听说过史蒂文·斯皮尔伯格，至少说明你不关心电影艺术；如果你没有听说过罗伯特?赞米基斯，至少说明你不了解电影文化；但如果你没听说过这两个人，那……那就大棒伺候吧！因为不知道《侏罗纪公园》、《E·T外星人》和《阿甘正传》导演是谁的人，简直就是不可饶恕的。



但即使你对斯皮尔伯格和赞米基斯的作品已经如数家珍，那又算得了什么？就像这部电影《怪兽屋》里描绘的一样，种种新奇的想法都是由年轻人产生的。一个7岁就从以色列移居美国，并且一直狂热喜欢低级、疯狂和搞笑不断的B级电影里的年轻人，吉尔·柯南（Gil Kenan）才是这部电影的导演！如果你对他的导演能力还有所怀疑的话，那么你先尝试着在自己家里的厨房里拍一部动画电影出来吧——吉尔?柯南从美国加州大学洛杉矶分校学习动画制作后，在自家的厨房里敲敲打打就制作了一部动画作品，并且还成功拿到美国导演协会的活动主场上公开放映，拿到了大学艺术学院的“聚光灯奖”，博得一片好评。

而与这个强大的三人组合相对应的是，《怪兽屋》电影中也有一个三人组合。三个小孩中最主要的DJ，是个爱穿红白黑三色横条纹T恤的十几岁小男孩，有着一头黑黑的头发，却搭配了一个细瘦而长巴尖长的脸庞。加上两只很大的招风耳和倒八字眉，将一个半带羞涩又充满灵动好奇心的BOY形象真是描绘到了最好处；小胖子Chowder则是一个常常做出夸张惊奇表情的可爱小伙伴；再加上一个有着金黄色头发的可爱的小女孩Jenny，大家是不是觉得这样一个三人组合非常眼熟？对了，我们早已习惯的《哈利·波特》也是采取了这样一个“三小孩组合”。

出神入化的
细节捕捉和画面效果

一般现实恐怖片，由于画面布置上的真实局限性，往往重点是在纯白、黑暗等几个寥寥可数的电影设计元素上下功夫。而动画恐怖片则可以发挥作为游戏画面的最大优势，通过丰富而传神的画面效果，将电影的恐怖氛围淋漓尽致地得以表达，这也是越来越多的电影采用CG画面的原因。

《怪兽屋》是继迪士尼公司出品的《小鸡快跑》之后第二部正式宣布以数字3D立体（Real D电影）电影上映的影片，能让制片人赞米基斯如此有底气的，除了极其出色的画面效果之外，自然就是《怪兽屋》电影所采用的是动作捕捉技术。所谓表演捕捉，就是在演员身上贴很多"发光点"，然后让这些真人把动画剧情演出来，再根据摄影机捕捉到的光点运动转换成电脑里的3D数据。与其他动画电影先建立3D模型再由动画制作师们进行后期加工渲染的制作方式相比，用足200部摄影机的先对着真人演员狂拍，再加有索尼旗下大名鼎鼎的Imageworks电脑特效公司，再加上斯皮尔伯格的看家老底：Amblin公司和ImageMovers公司，自然是多了几分牛气。

动作捕捉技术做出动画能将肢体动作和复杂真实、精致入微的人物表情与动画效果结合的天衣无缝，如片中男孩DJ打篮球时四肢的运动和肌肉颤动产生的动感，以及微妙变化的面部表情，相信都会让你回到童年时的探险梦想之旅。《怪兽屋》影片从头到尾至少几十次将镜头直接表现于人物的眼神特写，尤其是主人公小孩DJ的面部表情和细微眼神捕捉，到了炉火纯青的地步。在三个小孩子悄悄扒开窗帘，看到恐怖老屋里面有一只奇怪肉食触手在窜来窜去时，瞪大的眼睛和张圆的嘴巴将一瞬间的恐怖与惊奇感烘托到了极至。



影片另一个成功描绘的人物就是老屋的房主老头——内伯卡，喜欢《指环王》的爱好者可以发现这个角色的形象与Gollum有异曲同工之妙。当这个干瘦的老头瞪着一双惨白而泛着可怕红丝的"死人眼"从老屋里冲出来时，半秃的巨大脑门上浮着几道皱纹，将眼睛深深陷入巨大而丑陋的鼻梁之后，再加上一副招风耳，令人不寒而栗。着实让人感觉到Gollum的附体重生。

揭露人类弱点的时空考验

我们永远不信任我们的世界，正如我们永远也不相信我们自己。地球上会不会真有这样的能吞噬人的屋子呢？科学家们很认真地告诉我们说，有。地球上总有一些地方，是通往另一个多维空间的入口，或者是通往另一个宇宙空间的虫洞入口。也许你就在往前跨一步之后便会神秘消失，那过程迅速的就像你被一个无形的空气泡沫所吞没。就在跨过一道门槛之后，你突然发觉身处另一个神奇的世界，这世界有可能远离现在居住的地球有一亿光年那么远，也有可能还是在地球上，只不过是处于另一个维度的空间里，你可以飘浮在你熟悉的生活环境和亲人们的周围一毫米的地方，但遗憾的是，他们却永远也不会发现你，而你也无法触摸他们。

对人类自身灵魂中存在的两面性，中世纪东方最伟大的哲学家之一伊木·西那在经典著作《论灵魂》中已经准确地定义了人类灵魂的中的忌辨机能和服从机能，这从某种角度诠释了人类心理上的好奇冒险与退缩恐惧的双重性。正如经典科幻电影《黑衣人（Men In Black）》所描绘的那样，我们对于宇宙、对于异世界空间以及突然出现在我们世界中的奇怪事物，即抱有强烈的好奇心理，却又不自主地将其置放于一个与人类世界相对立的位置，甚至于连相貌形状也如我们所想的那般恐怖怪异的怪兽形状。由此推论出的电影情节，早已落入我们所深痛恶绝的庸俗的套路之中。

孩子永远只会碰到可爱的动物类怪兽，比如《怪物总动员》；而大人们则永远在莽撞和唐突中将世界搞得一团糟之后，才费尽心机打败恐怖现实，重建原本的社会秩序。决定这部电影是一部经典影片的两位重量级制片人——史蒂文？斯皮尔伯格和罗伯特？赞米基斯，下定决心不会让人们再一次陷于陈旧的情节套路。这一次，用动画来描绘一个相对惊险的电影，而拯救和重建身边世界的重任由孩子们来完成。面对着成人对于周边环境麻木的冷漠，也许孩子们稚嫩的心灵和行为才会映显出我们灵魂深处对这个世界的深刻触摸。如果由我选择的话，我会更愿意在孩子们天真的冒险精神下，将隐蔽在很多成人心底值得害怕和退缩的东西，放在太阳下晒一晒阳光。

在Google网站中，有26篇电影评论给出了3.5分（五分制）的综合评分。在这众多习惯苛刻的影评家们看来，已经是一个很不错的分数。虽然BBC的一则影评给出了"主角设定缺乏创意"的定语。但这一点也不阻碍我们认为这是一部划时代的经典电影。



动漫速递

TEXT BY Zwei&吉祥天

CLOUD 声优樱井孝宏扯上侵权


樱井孝宏

日本当红男声优樱井孝宏日前透过其剧团(JOY)所属网站公开发表道歉声明，承认06年8月31日至9月3日期间JOY公演的舞台剧《ETERNITY》属非法侵权，并向《ETERNITY》的原作者三谷幸喜以及支持自己的fans致以深刻的歉意。

《ETERNITY》的剧本采用的三谷幸喜先生的作品《东京サンシャインボーイズの民》，joy剧团在未得到三谷先生许可前便擅自更改了作品名称以及一部分内容后搬上了舞台。《ETERNITY》的导演也是资深声优中尾隆圣先生，出演舞台剧的包括日本当红声优樱井孝宏以及所属剧团的齐藤きこり、川田绅司、熊谷正行、津々见沙月、尼子真理等人。由于中尾和樱井2人的知名度，使得这出舞台剧的门票一度由3000日元被炒到43000日元。对于这次的侵权事件，樱井孝宏连同小林贵佑、尼子真理共同在JOY官网发表致歉函，承认上述行为不尊重著作产权，有损于职业道德，同时也是背叛长久以来支持自己的FANS的行为。并向三谷幸喜和相关人士致以深深的歉意。

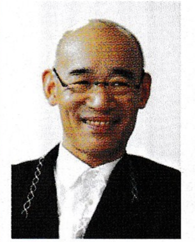
三谷幸喜先生是日本著名的小说家和剧作家，其代表作品有《古畑任三郎》系列、《严流岛》、舞台剧《12个温柔的日本人》、《新撰组！！土方岁三～最后的一天～》等。《东京サンシャインボーイズの民》是三谷先生94年的作品。三谷先生对自己的作品一向严格监管，决不会随便将作品交于演出公司或剧团，在业界内广为人知。中尾隆圣先生竟然会犯下如此大错，实在令人感到遗憾。

《最终幻想·降临之子》完整版蓝光DVD消息公布

在9月22日的东京电玩展上，Square-Enix的展位向大家公布了05年的大作《最终幻想·降临之子》即将制作完整版蓝光DVD的消息。此次的完整版将会在原来的电影版基础上加入一些全新的内容，而这部完整版的《降临之子》将由SONY公司的蓝光技术所支持。在新加入的场景中，就包括Sephiroth用他的爱刀正宗刺穿Cloud的身体并将Cloud挑过肩头的场景，和PS版FF7的场景类似。同时画面上也将做出进一步的改进加强。在近日公开的游戏杂志上Square Enix对旧DVD版本和新蓝光版本作了简单的对比，除了提供了一些新的画面外似乎原有的画面也在色彩上做出了调整。随着蓝光光驱的普及以及多部著名动画作品纷纷要推出蓝光版本，SE公司将这部耗资巨大的作品移植到蓝光之上似乎也是情理之中。只不过FANS所要付出的可就不是一张正版DVD的价钱这么简单了……

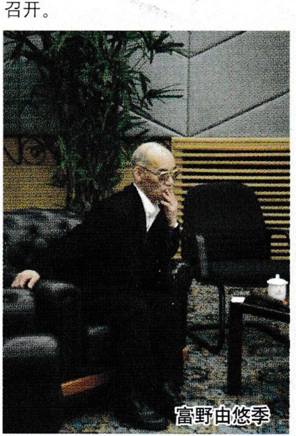


高达之父富野由悠季荣获芝加哥电影节动画作品功劳赏



《机动战士高达》之父富野由悠季先生将出席10月5日至19日在美国召开的第42届芝加哥国际电影节，并将被授予动画功劳赏（Career Achievement in Animation Award）。芝加哥国际电影节评价富野由悠季的高达系列作品为日本动画界刮起了一阵改革的旋风，使得更多的成年人开始收看动画作品，同时也使得动画作品摆脱了低龄层观众群的禁锢。绶赏仪式将于10月7号举行，仪式结束后还将播放剧场版《机动战士Z高达》3部曲。

借由《机动战士Z高达》在美国播放的契机，芝加哥大学、哥伦比亚高等专业学校等高等学府纷纷展开各式各样的活动，10月6日，一场由本地大学和日本贸易振兴机构共同筹划的"巨大机器人和sarariman：动画对社会·经济的影响"的演讲也将召开。


富野由悠季

秋叶原女仆茶店pinafore三周年店庆活动召开



东京秋叶原人气女仆茶店pin-afore近日召开了三周年店庆活动，22位女仆与到场庆祝的100多位客人欢聚一堂共同为pinafore庆生。位于秋叶原地铁站附近的pinafore曾作为日剧《电车男》的拍摄外景地之一而被众多海外OTAKU们所熟知，若有机会到秋叶原一逛，这家茶店绝对不要错过！如今女仆文化作为ACG文化的一个分支已经被广大的日本动漫饭所接受，在秋叶原及周边地区的女仆茶店星罗棋布，治愈系的氛围更是吸引大量的御宅族们流连忘返。在最近的几部反映御宅族生活的日剧中女仆茶店也作为一个不可或缺的重要外景地而频繁出现。虽然女仆文化在中国的兴起也就是这短短几年的时间，但趋势依然不可小看，也许过不了多久我们不用出国也可以享受到如同秋叶原女仆茶店一样的星级女仆服务了呢！

本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

COMIKET 社长漫画评论家米泽嘉博过世



日本著名漫画评论家、最大规模同人志会展“COMIC MARKET”之父米泽嘉博于10月1日4点40分因肺癌过世，享年53岁。米泽嘉博在过世前曾任COMIC MARKET会社社长，1975年他第一次参与组织并召开了同人志展出销售会COMIC MARKET，时至今日，COMIC MARKET早已成为日本最大规模的同人志贩售展会，同时也是无数御宅族每年都必定会光顾的会展之一，至今已成功举办了70届。对于“COMIC MARKET”而言，米泽嘉博等同于父亲一般的存在。

米泽嘉博1953年3月21日出生于日本熊本，曾做过记者、编辑，于1980年出版了《战后漫画史三部作》一书，之后以漫画评论家的身份活跃在业界内。2002年，米泽嘉博还凭借着《藤子不二雄论 -F和(A)的方程式》一书获得了日本儿童文学学会学会奖，他的众多著作都被许多漫研者所收藏。

“日本媒体艺术100选”新鲜出炉



由日本文化厅举办的媒体艺术祭10周年企画——日本媒体艺术100选于10月3日公布了最终结果。本次选举包罗了1950年后的艺术、娱乐、动画和漫画4大领域的作品，收到投票累计20万9284张，4个领域都分别有25部作品入选。动画领域的第一名为《新世纪福音战士》，得票3500张，其次分别为《风之谷》和《天空之城》。宫崎骏先生共有7部作品入选。漫画领域的第一名为井上雄彦的《灌篮高手》，其次为《JOJO的奇妙冒险》。

动画领域部分入选名单：《AKIRA》、《卡片使者·樱》、《风之谷》、《机动警察》、《机动战士高达》、《银河英雄传说》、《红猪》、《蜡笔小新》、《攻壳机动队》、《新世纪福音战士》、《千与千寻的神隐》、《天空之城》、《龙猫》、《哆啦A梦》、《龙珠系列》、《钢之炼金术师》、《虫师》、《幽灵公主》、《鲁邦三世》。漫画领域部分入选名单：《灌篮高手》、《死亡笔记》、《动物医生》、《哆啦A梦》、《钢之炼金术师》、《HUNTER x HUNTER》、《火之鸟》。

小川汇水墨动画《八至》获日本TBS提名奖

由北京小川汇公司创作的水墨动画《八至》，获得本年度日本东京TBS“DigiCon 6＋2大奖赛”中国赛区提名奖。“DigiCon 6”大奖赛由日本东京电视台主办。自2000年11月首届活动以来，至今已经成功举办了7届（其中2002年举办了两届）。据悉，2006年的第“DigiCon 6+2”届大奖赛共有来自中国、日本、韩国、印度、新加坡、中国香港等国家和地区的600多部数字作品参赛。“DigiCon 6+2”大奖赛主要从创造性、表现性、设计和艺术质量、图像质量、音乐和声音效果五个方面对参赛作品进行评选。据北京小川汇文化公司董事长沈小川女士介绍：水墨动画《八至》融合了中国传统水墨画、隶书和传统民族器乐等多种艺术手法，再现了“游鱼戏水、游子思归、溪畔少妇、凤钗妆台、春燕孤灯”等醉人意境，用“日月”、“清溪”、“东西”、“夫妻”四个词，诠释了古人对于夫妻之情的美好向往。



《KERORO军曹》剧场版第二弹制作决定！

近日，sunrise官方网站公布了《KERORO军曹》剧场版第二弹制作决定的消息。而电影版的预售卷将在10月21日至10月29日于秋叶原召开的“Akihabara Entamatsuri 2006”（秋叶原娱乐节）上发售。官方公布了电影版预售卷的图案，并且此次的预售卷将有非常特别的礼物赠送，那就是KURURU大人为众人特别烹制的“极品咖喱”（希望吃后不会拉肚子）！！预售卷分为成人和儿童2款，定价分别为1800日元和1300日元，同时包含2人份的咖喱套餐。除了新剧场版将于07年3月上映外，其余任何详细内容均未公布，不过根据第一套剧场版的怪异剧情来看，估计第二部剧场版同样会和往常的KUSO搞笑风格。



鸟山明原作日本国民人气动画《阿拉蕾》DVD BOX即将发售



1981年至1986年间日本播放的鸟山明原著的TV动画作品《阿拉蕾》成功塑造了一名拥有极大蛮力同时天真浪漫的机器人少女——阿拉蕾，动画开播后立刻掀起了狂潮，播出时收视率最高曾达到36.9%，漫画版的销售量突破3000万册，阿拉蕾喜欢说的许多口头禅也在当时的青少年中广为流传。可以说这部动画作品是80年代动画的经典代表。

时隔20年之后，《阿拉蕾》将以DVD BOX的形式回归，第一弹收录了前120话的内容，共20张DVD，另有2张特典，售价105000日元，将于07年3月23日开始发售。作为《阿拉蕾》动画首次DVD化，DVD BOX赠送了超多的赠品，甚至包括企鹅村模型15件套装，作品中的众多活跃人物都有登场。与此同时，官方也公布，为了纪念《阿拉蕾》动画DVD的首次发售，在动画舞台的企鹅村中将会有新居民登场！时隔20年之后将会是谁再次出现在企鹅村中呢？

《机动战士敢达》将发行正版音像制品 富野导演任配音监制



深受男孩子们喜爱的《机动战士GUNDAM》，是日本科幻动画的扛鼎之作，经历了27年的岁月，终于要以《机动战士敢达》之名，明正言顺地登陆中国神州大陆了。就在2005年，中央电视台旗下正式向日本Sunrise公司取得《机动战士敢达》（0079）在中国大陆的全部授权，现已经完成中文配音并取得了音像发行许可，真正属于中国观众的“宇宙世纪”即将来临。虽然“0079”系列的动画制作年代比较久远，但其悲壮深刻的剧情却被一代人奉为经典，这次引进商不但取得了高清数码修复母带，还聘请GUNDAM圈顶级高手全程监控译配。而主要角色的中文配音人选及最终配音样带更由富野导演亲自监修，力求不负众望、不辱原作。

TEXT BY Zwei

玩转FIGURE

01 Q版远坂凛 《Fate/stay night》



种类：PVC&ABS涂装可动完成品 造型师：田城康二
高度：10cm 发售日期：2007年1月
售价：4000日元（含税）

关于TYPE-MOON旗下角色这一系列Q版表情至今都尚未有个标准的中文叫法，如果按照日文的原意翻译过来的话大概就是"贱格"的意思，不过正是由于"贱得可爱"的缘故，Q版系列的周边一经推出便受到众多玩家的好评，TYPE-MOON也一发不可收拾，一弹又一弹的这么骗钱下去……这次凛的造型一改往日英气飒爽的形象，成"一"字型排开的双眼和眉毛尽显"呆"的特质，坐上配套的汽车后将头发向后转动还可以表现出在风中疾驰的速度感，此外关节可动的随意性也能将凛摆出多变的造型，并且还有哭泣以及发怒的表情可以替换，百变少女远坂凛就此诞生啦！







02 艾玛 《英国恋物语》

种类：PVC涂装完成品 造型师：北出正人
高度：24.5cm 发售日期：2007年1月
售价：6800日元（含税）

以19世纪末英国充满维多利亚风情的伦敦为舞台，讲述贵族与女仆之间跨越阶级的浪漫爱情物语《英国恋物语》将要制作第二季的动画版，而作为宣传手段之一的女主角艾玛的PVC涂装完成品也将要发售。此次的作品充分体现了MAX FACTORY公司精湛的做工，艾玛身着的女仆长裙套装得到了完美的还原，层层叠加的裙褶与头巾上的刺绣都体现出了维多利亚时期人们对着装严谨的要求，同时艾玛标志性的眼镜也被精巧的制作出来，而底座的红色地毯更加凸现出了维多利亚的贵族风情，使得本品具备了极高的收藏价值。如此治愈系的一款PVC完成品，喜爱maid的你怎么可以错过呢？

03 真名镜弥娜 《侍魂零》

种类：PVC涂装完成品 造型师：中山荣治
高度：29cm 发售日期：2007年1月
售价：7800日元（含税）

《侍魂》系列作品《零》中新登场的人物真名镜弥娜再度被立体化，而此次更是采用了充满魄力的1/5尺寸，高约30cm的真名镜弥娜无论摆在哪里都将会是一道靓丽的风景吧。本作选取了弓箭使真名镜射出箭后转身的刹那作为原型，被风卷起的裙围展露出真名镜姣好的身材。同时，本作对肤色处理上的用心也值得称赞，被琉球的阳光晒成小麦色的肌肤焕发着青春健康的光泽，海蓝色的双眸与清爽的服饰相应，充满热带海岛的风情。在众多的真名镜PVC完成品中，本品可算得上是上上之作了！（虽然价格也很华丽……）





04 柚原木实 《ToHeart 2》



种类：PVC涂装完成品 造型师：森川裕光
高度：18cm 发售日期：2007年1月
售价：4800日元（含税）

在上一期我们曾向读者推荐过《ToHeart 2》中久寿川学姐的一款PVC完成品，而这次要向大家介绍的同样也是《ToHeart 2》中的人气美少女—柚原木实的一款完成品。柚原木实是TH2中公认的最萌萝莉，虽然在今年的"最萌2006"大赛中以微弱劣势输于虚妹，但在广大萝莉控心目中仍是"萌"的完美代名词。本作无论是人物的动作还是表情选取都值得称赞，俏皮的神情尽显柚原的天真单纯，而被"邪恶"的风吹起的短裙露出纤细的双腿更足以令罗莉控们鼻血狂喷，不用做过多的形容，一个"萌"字就足以完美形容这部作品啦！TH2的fans如果错过本品的话可就太遗憾了。









TEXT by Zwei

CHEVALIER

故事简介

18世纪末在路易十五统治下的法国，经济与政治都已愈加走向衰败，阶级划分愈加明显，上流社会的贵族们只知日夜歌舞升平，全然不顾平民们生活在水深火热之中。而就在这繁华其外败絮其内的花都巴黎，某日拂晓之时，由塞纳河的上游漂来一具美丽的女尸，而在承载女尸的棺木上赫然写着血红色的拉丁文—PSALMS（诗篇）。朝阳将金辉洒向永眠在棺木中的女子，流露着令人毛骨悚然的美丽，而由女子的死亡引出的却是一部禁忌的历史篇章……

怀抱着对法国无限忠诚的贵族查尔斯·迪昂·德·博蒙受命调查巴黎女性接连失踪的案件，而塞纳河上的女尸正是他的姐姐莉亚·迪昂·德·博蒙。被巨大的仇恨纠缠无法升天的莉亚的灵魂寄居到了弟弟查尔斯的体内，面对邪教抑或称之为异端的挑衅，莉亚与查尔斯一同举起神圣的宝剑，奉上帝的名义、秉持着正义与忠诚，对一切危害王储统治的人展开“复仇”！

王的诗篇、革命教团、诗人、石像鬼、四剑客、机密局、姐姐的灵魂……被仇恨蒙蔽的双眼看不清前方道路的所在，主啊，请您指引那些迷失的灵魂去往他们应得的归所，当我举起正义之剑为您的荣耀而战时，请您与我同在！

角色介绍

查尔斯·迪昂·德·博蒙是历史上真实存在的人物，他1728年10月5日出生于法国中东部的特纳，后来被人称为“骑士迪昂”。此人的传奇之处就在于“女装”2字上，虽然在动画中对于女装问题的解释是为了能更好的让莉亚的灵魂与查尔斯的躯体融为一体故需要身着女装来体验女人的感觉，但实际上迪昂只是一位有着女装癖好的男性罢了。由于迪昂的母亲有将儿子男扮女装的邪恶嗜好，再加之迪昂幼年时也长得相当粉嫩，故在8岁之前一直过着女装的生活。1755年，路易十五设立“王之机密局”，27岁的迪昂加入其中，化名莉亚·迪昂·德·博蒙，开始了他女装间谍的生涯，在随后几十年的政治人生中功勋不断。1770年起关于迪昂性别的谣言徒然而起，一时间英法民间如炸开锅一般争论不休，甚至还开设了赌局。更为有趣的是由于迪昂一直都在故意模糊自己性别的界限，甚至引得法国文豪博马舍（代表作品《费加罗的婚礼》）曾一度向他求婚。直至1810年迪昂因剑伤复发去世后解剖尸体的法医才得以证实这位举止柔弱形同女性的骑士100%是个男人。若照实还原这个人物到动画中去，恐怕就会变成一部BL题材的作品了……

简评

《Chevalier》在新番作品中是一道独树一帜的另类风景，单是它“女装的骑士”的宣传语就足以燃起不少女装癖的激情；此外制作方将本作定位在“神秘·歌特”这层境界上同时融入大量的人文主义气息，在真实的历史时代背景下架空一个奇幻系的故事结构，亲情友情爱情以及忠诚这些平时若挂在嘴边都会觉得超级绕口的词儿经《圣经·诗篇》的引经据典这么一烘托竟然也散发出了一番独特的味道，多角度的感官冲击也再度体现出Production I.G公司大气的制作水准。细细品味作品的内在，便会发现其对当时法国政府统治的极度讽刺，无论是看似正义的迪昂四剑客还是看似邪恶的革命教团，都是将对法国、对上帝的忠诚挂在嘴边，足可见“忠诚”在那个时代是多么的不值钱。《Chevalier》是一部适合心智较为成熟的动漫迷们欣赏的内涵作品，除了将原本历史上真实存在的人物改得有点离谱外（但也总好过GONZO的《岩窟王》）……《Chevalier》的动画版在推出之前漫画版便已先行上市，虽画面华丽有余但内涵表现不足，幸好动画版采用了P I.G一贯的硬朗画风，才得以避免落得同人女纷至沓来的悲惨下场。原作者冲方丁的名字最近被提及得相当频繁，此人曾以小说《Mardock Scramblc》一举夺得过第24届日本SF大赏奖，而著名动画公司GONZO更是将这部小说作为了自己15周年纪念OVA的原案。



关于《BLOOD+》的萌、HIGH与SHOCK

《BLOOD+》，名字起源于押井守和神山健治2000年捣鼓的那部吸血鬼暴力动画《Blood：THE LAST VAMPIRE》，常见的翻译是《血战》，偷懒的直译是《血加》，也可以很文艺地管它叫充满歌特风情的《血，再多一点》。作为接替"高达SEED-D"的年度黄金档动画，它充分继承了前辈们的光荣传统，有萌有HIGH有SHOCK，只是看到最后，会突然发现自己不知道监督到底想说啥。

BLOOD+

TEXT BY 杨白劳



介于这片子虽然在日本人气很高，在国内却一直半红不紫，首先还是得简明扼要地概括一下剧情：健康活泼的失忆少女音无小夜，其实并非"只是比较爱哭和特别能吃而已"的平凡冲绳女高中生，而是吸血鬼（剧中称为"翼手"）们的女王（之一），拥有强大的战斗力和惊人的痊愈速度。对小夜和她的孪生妹妹DIVA（拉丁文，意为"歌姬"）来说，唯一致命的东西就是对方的血。在以消灭翼手为目的的神秘组织"红盾"的支援下，小夜从冲绳出发，一面公费旅游，一面渐渐恢复记忆并且亲眼目睹翼手造成的诸多惨剧，为了不让自己和DIVA的血继续被阴谋者利用，立下鸿志要把妹妹和自己都杀掉。

从制作公司Production I..G、原作者押井守、谱写过《狮子王》、《达.芬奇密码》的OST作曲家HANS ZIMMER到演唱OP、ED的高桥瞳、元千岁、HYDE、中岛美嘉等歌手，再到一直流淌在哈吉的琴弦上的巴赫无伴奏大提琴，《BLOOD＋》可谓大牌云集、品位不俗，这方面的好话我讲过很多。当然"大牌多"并非"好看"的保证，观众们追动画片，还是会从故事本身的魅力考虑。

「想当初，咱们萌什么」

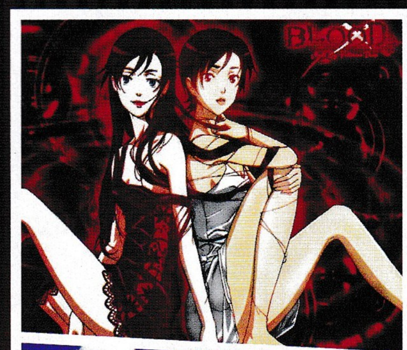
手持长刀两眼通红浴血奋战酷帅有形的女主角小夜，无疑是一年前《BLOOD+》刚开始播放时，吸引观众追下去的主要理由。

在2005年的冲绳做高中生的小夜，除了饭量比较汹涌和经常贫血之外，看起来只是个很普通的运动少女。但实际上她生长在十九世纪的法国，在发现她和她妹妹的科学家乔埃尔（后来的历代"红盾"BOSS都继承了这个名字）的照料下长成了一位开朗任性的大小姐，喜欢击剑并且立志环游世界，对自己的身世和自己的妹妹都一无所知。某天小夜发现了被当做实验动物关在塔楼深处的DIVA，并为了给乔埃尔一个惊喜在他过生日那天放出了她，没想到却在自己抵达生日宴会会场时，发现DIVA正咬着乔埃尔的脖子。于是小夜从此一脸苦大仇深，提着长刀四处追杀DIVA。

与2000年那部OVA一比，《BLOOD+》的战斗场面明显力道不够，小夜的气势自然也就弱了一截。但全年档动画胜在篇幅长，有足够的容量把整个故事细细道来，将每个细节慢慢诠释。剧情的问题我们容后再表，先说细节：

1972年，小夜在越南暴走并进入沉睡，三十多年后醒来时就失去了记忆。从失去记忆到恢复记忆的这个过程中，小夜像所有失忆系的女主角一样经历了由恐惧到迷惑，再由迷惑到坚定的过程，然后就重拾女王风范，很难再见少女情怀——尤其是时不时地被她的骑士哈吉握住手，单膝跪下轻声告白的时候，戏外的小姑娘们已经萌倒了一片，戏里的小夜却如同老妻见老夫，只见生死与共，全无心跳脸红。

至于她妹妹DIVA，在动画版里的形象是一个天生的小恶魔，从出场的第一个画面起就弥漫着邪恶的魅力。但仔细想想，DIVA就像并非清楚知道自己在做坏事的星史郎，一直被关在塔里的她根本就没有道德观，人类对于她只不过是食物，她本不该露出那种残忍而魅惑的表情。在这方面，由桂明日香执笔的漫画版的处理要好得多，一边是少女漫画风格的DIVA阳光明媚兴高采烈（……因为吃饱了）的脸，一边是死得破破烂烂的尸体和大摊的鲜血，强烈的对比反而显得很合适。









「接下来，有啥值得 HIGH」

而与漫画版的细节处理一比，动画版就越发显得寂寞了，幸好，我们还有哈吉可以HIGH。

名誉男主角哈吉，小夜的修巴利耶(Chevalier，法语单词"骑士")，修长美型沉默寡言强大可靠多才多艺。不仅轻功出众，能够一蹦几十米、像吊了钢丝一样高来高去，在漫画版中甚至还表演过单手阻挡奔驰中的汽车。以造型酷似棺材的大提琴盒作为攻守兼备的武器，最大的兴趣自然也是拉琴，初登场的时候在街头拉，大家吃烧烤时他坐一旁拉，吃醋的时候跑到蚊虫横生的热带树林里拉，去纽约时爬到（飞到？）三百多米高的克莱斯勒大厦塔顶拉……

回想《BLOOD+》第一话，哈吉初登场的神秘格调与强吻小夜时的硬派作风，使大家都产生了"这是个关于活泼元气的战斗少女与她神秘优雅的保护者的故事"，结果没几话我们就发现，实际上这是个"关于女王大人与她的男仆，不，骑士的故事"……与我们想像中的迪斯路亚式神秘守护者形象差距甚远的骑士哈吉，终日傻乎乎地挂着他那张木呆呆的扑克脸（一百多年前还是小朋友的他被乔埃尔买回来的时候，就是用这副没有表情的表情平淡地叙述自己的身世，结果让娇纵任性的小夜大小姐泪流满面），用那对超凡脱俗的死鱼眼……好吧，丹凤眼，时刻注视着小夜。动画版里，他在越南贵族女校扮园丁，凝视玫瑰的神情迷倒了满学校的大小姐；漫画版里，他用同样的眼神看着蓝玫瑰，然后就把它们当早饭给啃了。

当然，观众们对哈吉的爱并没有因为他表情木讷而减弱，只是因为喜欢他，所以越发地哀其不幸，怒其不争。动不动随地告白，时不时充当肉盾，让小孩子当玩具玩，被大小姐当清洁工使唤，主动提供自己的脖子给小夜做缺血时的储备粮，这都不算什么。作为男主角，他的唯一特别优待只不过是不会像DIVA的那帮修巴利耶那样变身成怪物，顶多长出一对蝙蝠翅膀，完全无损英俊形象——但说实话，如果变身能让哈吉更强的话，我们倒是宁愿他能像DIVA的修巴利耶那样偶尔变几次妖怪……

在大家的印象中，基本上这倒霉孩子但凡战斗，身上就会被扎几个大窟窿——不，不是说他战斗水准太低（按理说，战斗人员中水准最低的应该是半路出家的普通人类宫城凯），而是这人太有牺牲奉献精神，太忘我，哪里有危险就往哪里冲，整个人挡在小夜面前充当盾牌之类行为简直就是家常便饭，时不时的就会被啥大型锐器刷拉一声穿胸而过，被一大堆冷兵器劈里啪啦钉得跟耶酥受难似的也十分寻常（监督大人，编剧殿下，难道你们其实是做 SM 系出身的么！）。所以当故事发展到最终话，哈吉的身体被安谢尔的巨爪扎了三个大洞，随后就被倒塌的房子埋了再没露脸，也没有任何观众担心他的生命安全："三个洞而已，对哈吉来说算啥，算啥啊？"

当然，或许是为了向愤怒的FANS合理解释哈吉悲惨命运的原因，监督在倒数第二话里让当年和乔埃尔一起看着哈吉长大的安谢尔说了这么一句话："对从前仅用一片面包就换来的你来说，已经让我十分满意了。"

结论：身价太低是导致男主角始终被虐的根本因素。



「到最后，原来很 SHOCK」

显而易见，所谓骑士团就是后宫团。只不过 BLOOD+ 中后宫团的设定比较特别：每位翼手女王都会生下一对双胞胎女婴（比如小夜和DIVA），她们的血可以杀死对方和对方的修巴利耶，但只有和对方的修巴利耶结合，才能生育下一代。

一开始小夜的修巴利耶只有哈吉一名（据漫画版中交待，哈吉之所以幸存百余年未遭DIVA毒手，是因为被她视为抢走姐姐的情敌），后来为了拯救自己没有血缘关系的弟弟力克的生命，她也把自己的血分给了他。结果得知自己终于有了另一个新郎候补的DIVA火速赶到，而当小夜突破层层阻碍前来营救时，只看见无辜的力克小正太一丝不挂粉身碎骨……这个场面沉重地 SHOCK 并且惊吓到了所有观众，但同时也给我们带来了一丝叛逆的快感。《BLOOD+》可是星期六晚上六点的黄金档，如此挑战底线的情节简直闻所未闻。

故事再往后走，SHOCK的惊吓依然在，叛逆的快感不再有。DIVA 骑士团里最美型的所罗门爱上了小夜于是叛逃，结果被DIVA打得流血漂橹惨不忍睹，却依然能坚强地从地牢里爬出去保护小夜，为自己赢得了"小强"的美誉。然而真正的小强之王，其实还是小夜养父的另一个养子，热血少年宫城凯，漫画版中他的铁头功和冷笑话都很有趣，而动画版中观众们最大的疑惑其实是：大卫叔叔尚且动不动裹绷带，可怎么看都是所有战斗人员中实力最弱的凯，又到底是如何靠一把小手枪平安无事到最后的？

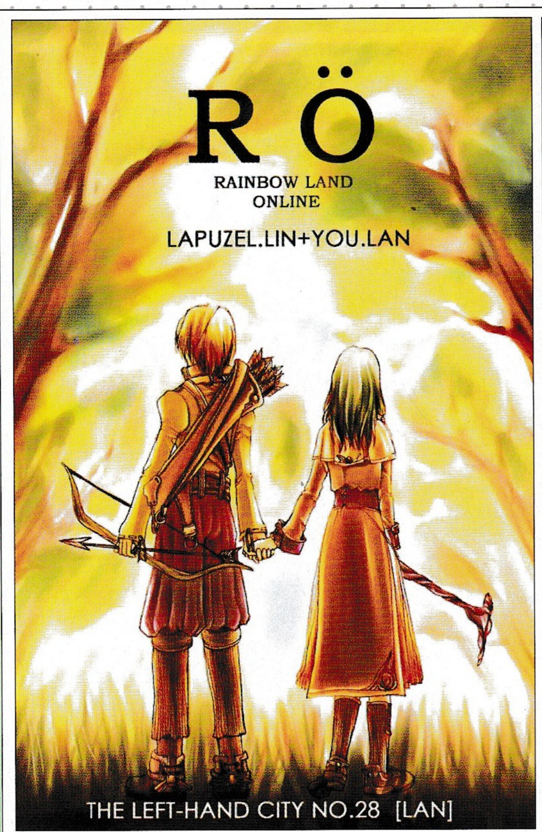
故事到了最后，诸如"动画片里有美国政府高官出场就算了，可'四五十岁的黑人女性'这种设定摆明了是影射赖斯吧？啥，'伪赖斯'变翼手了？""出动轰炸机在纽约市中心丢炸弹？拜托，这里是纽约不是冲绳美军基地啊！"之类SHOCK也已经不算什么了……回望过去，这个故事的主线一开始是"为了不让我们的血被坏人利用，我要亲手了断我和我妹妹！"，于是经过一整年的发展，终于进行到"好，妹妹已经死了，我也要自杀了"，却突然变成了凯跑出来深情挽留"小夜，不要死！船到桥头自然直！"然后动之以情晓之以理，小夜随即被感动"凯，你说得对，我不想死！"放下了长刀，我方一个不灭，大团圆收场。

故事进行到这里，不知道有多少观众会发现，结局已经成了一个巨大的冷笑话：

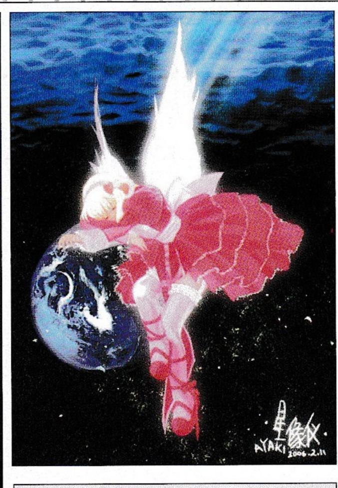
"我不怕被坏人利用了！反正船到桥头自然直！"

——那你杀你妹妹做什么啊！

END

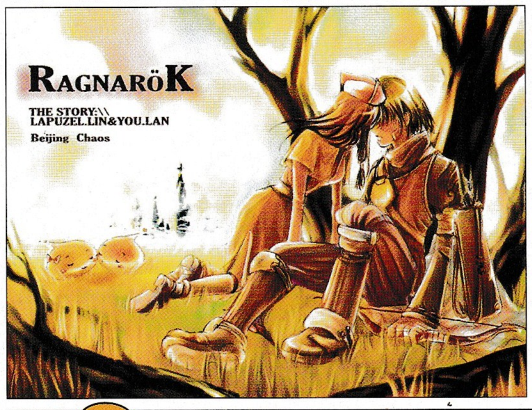














名字： AYAKI

由来： 本来是游戏里面用的角色名字，朋友们叫得多了也就成了使用最多的名字，而且自己也很喜欢。不过它没有汉字写法，也没什么特殊的涵义，只是几个单纯的发音而已。

职业： 游戏公司美工，能做自己喜欢的职业是最幸福的事情。

兴趣： 玩网游，尤其是跟朋友们一起玩，在游戏里总能碰到很多有趣的事情以及有趣的人，时间久了就很想把他们画下来，成为一种动力。玩得越多画得越多，渐渐成为一种循环，我很喜欢这样玩游戏，画的图也有感情。

超Q小访谈

吉祥天：什么契机促使你开始画漫画的？

AYAKI：没有什么特别的契机，当我发现的时候，手自己就在动了。白纸会自己跑到我手里来，所以画画是一件非常自然的事情。

吉祥天：笑，是这样啊，那么你喜欢哪些画家的作品？

AYAKI：韩国游戏原画师SR。尤其是他早期的图，充满感情，让人看了会有跟他一样的感动。我经常盯着他的图看大半天，他的画结构严谨用色丰富，很耐看，是我的目标。

吉祥天：如何看待国内的原创？

AYAKI：大环境不改变的话是永远不会有起色的。还有就是观念。这些都不是一下两下就能拗过来的。我朋友说我们要做顿悟人，不要做渐悟人，但是那些高高在上的决策者们永远是渐悟派，于是我们的青春就在等待中被耗尽了。国内的原创是一场战争，而且是一场漫长的艰苦的无声的战争。

吉祥天：觉得现在的中国漫画要想崛起最需要做的是什么？

AYAKI：决策者的顿悟。（笑）其实是宽松的环境和自由创作的空间，不过在现阶段很难很难。

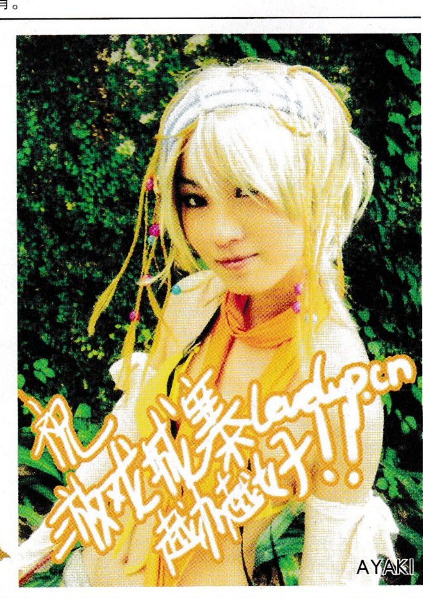
吉祥天：你现在最大野望是什么？

AYAKI：我画的游戏可以拥有全球范围的玩家，并且看到有人cos我的画！会cos的人是真正喜欢这些人物的人，因为我自己也cos，所以很清楚哟。

吉祥天：大笑，真是个不错的野望呢。现在工作跟画画有关么？

AYAKI：现在的工作就是画画，每天每时每刻都在画，很羡慕吧，哈哈。



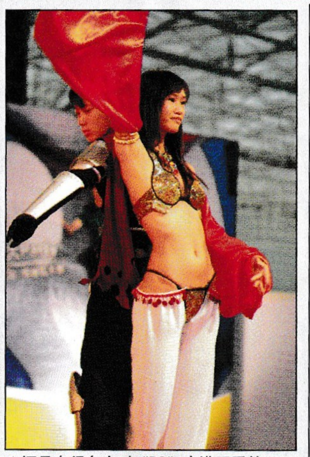




黄金周漫展COS精彩SHOW

十月黄金周，漫漫长假，不知道各位是如何度过这个假期的呢？十月全国各地都纷纷举行漫展，所以除了出外游玩，还有一个消遣就是去漫展哦。光是在广州就有两场漫展举行，分别是“国庆玩转动漫界”和“广东动画漫画艺术节 2006”，现在由吉祥天为大家带来当中的精彩 COS SHOW 吧。


▲姐姐，你的腿好美啊～


▲还是有很多人对《RO》充满了爱的。


▲同样以“人多势众”出现的《翼·年代记》团。


▲《圣魔之血》的人偶师～


▲一队人物很齐全的《fate/STAY NIGHT》，不过这位 Saber 就不太像了……


▲看到阿修罗王的一平，不自觉地吼上一句“依莫拉撒”！


▲全冰帝学园的正选哦，因为都是女孩子的关系，身高上就有点逊色。


▲《深渊传说》



▲最后获得“第二届广东动漫画艺术节COSPLAY比赛二等奖”的是这队《魔法骑士》。

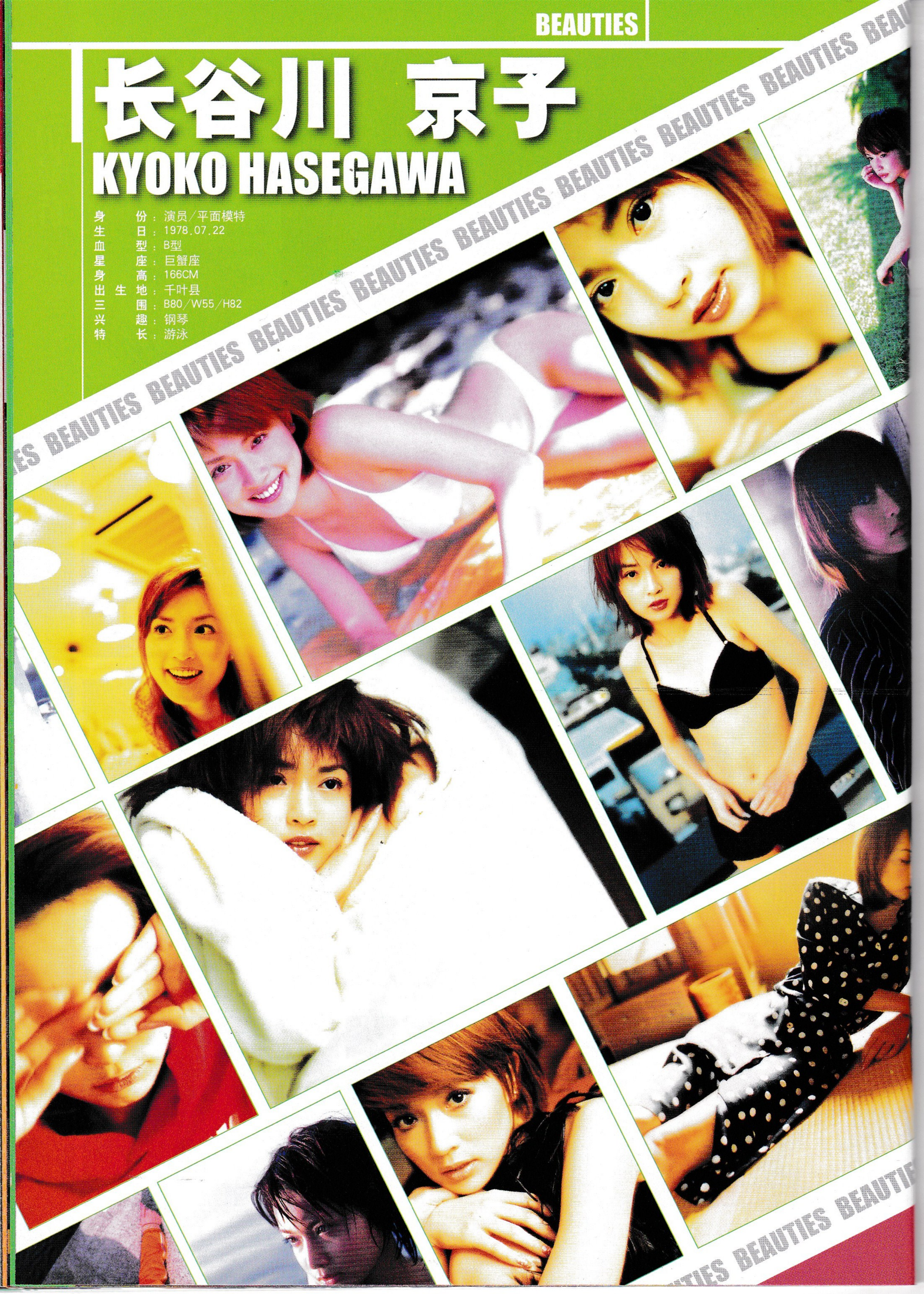


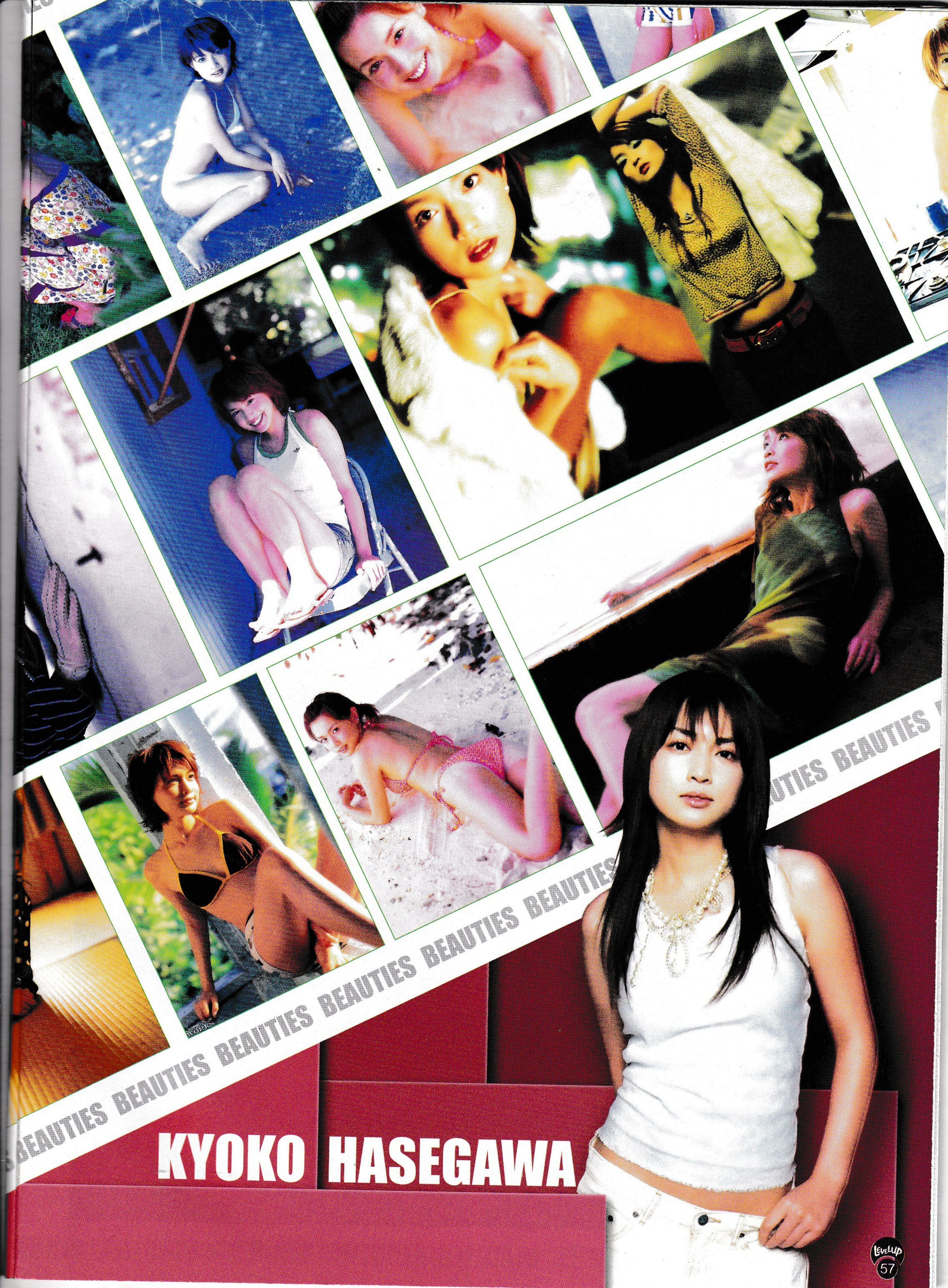
▲而“一等奖”和“最佳道具奖”则由《圣魔之血》团体夺得。

长谷川 京子

KYOKO HASEGAWA

身　　份：演员／平面模特
生　　日：1978.07.22
血　　型：B型
星　　座：巨蟹座
身　　高：166CM
出 生 地：千叶县
三　　围：B80／W55／H82
兴　　趣：钢琴
特　　长：游泳




BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES BEAUTIES
KYOKO HASEGAWA
LEVELUP
57





长谷川 京子
KYOKO HASEGAWA
连续剧
2001.10 爱上大明星
2002.01 漂亮宝贝
2002.04 BigMoney
2002.04 相约在九龙
2002.07 天体观测
2003.01 爱相随
2003.07 我的俏佳人
2004.04 人生好棒
2005.01 M的悲剧
2005.07 东大特训班
2006.04 美味求婚
电影
2006 大帝之剑
获奖记录
第38届日剧学院赏
——最佳服装造型《我的跷佳人》
第44届日剧学院赏
——最佳女配角《M的悲剧》

烈舞阿婆

阿婆有话说

陆续收到了读者们关于加页改版的调查表，沉甸甸的信件和沉甸甸的意见一同砸将过来，小编们都感责任重大，也感谢各位读者大人的批评与鼓励！

某六段（六段音速：别老这么叫我，我浑身是整个一段！）买回一台陶瓷白的7W型PS2，因为外形和颜色实在是太可爱了，遂惹得众编纷纷驻足观看，均不把其当作一台游戏机而当一只宠物……“好可爱哦……”、“卡瓦伊！”之声此起彼伏……Hikaru路过，指着玛鲁斯几个：“你，你，还有你，我的《私房话》装孙子报告写完了没有？不想拿‘levelup.cn最佳员工的牢笼’了吧？”“糟！”“啊啊……我忘装了！”“现在就去装！”……

风兄弟终于大婚了，恭喜一下！大家都盼着小风间仁呢，加油吧！

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1．本期杂志您最满意的栏目是？
2．本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
3．您对本期的特稿有何评价？
4．您对本期《levelup音乐台》的评价？
5．您对新作速报后半部分的排版方法有什么看法？


奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题T恤一件。

一等奖（1名）PSP
上海市　薛春

二等奖（1名）NDS Lite
乌兰察布市　赵鹏程

三等奖（2名）小神游SP
北京市　张延祚
大理州　常春荣

四等奖（50名）特制T恤（见右方列表）

读者自留地

9B读者意见选登

广东　邓志华：本人非常喜欢本刊的《风速报道》中新增的日期事件，不足的是图片和字体很小，会让一些视力不好的人有种眼花缭乱的感觉。

> **阿婆：**在第13期的新闻栏目新采用的版式中，两边的按日期报道确实是另大家眼前一亮，不过为了保证新闻量，字体不得不一小再小，请大家不要担心，我们在美工上也会力求整洁，能够给大家一个直观的表达。

广西　沈清：对新栏目《Previews》的报道目的和该栏目建立的宗旨不太了解。

> **阿婆：**这个栏目旨在用有限的页数去多介绍一些游戏，能够让大家多了解一些未来要发售的游戏信息，栏目性质等同于《新作速报》，版式风格则偏向于美式游戏杂志，表达起来更为简洁，可能看惯了日式风格的读者们还不太容易接受，我相信经过这个适应过程之后，大家会喜欢这个栏目的，从本期开始，《Previews》也正式并入《新作速报》中。

上海　汪晓晏：虽然是加了16页，但没有明显感到内容的扩充，只是原来一页的栏目变成两页而已，所以读下来还是一样的内容，希望以后能够强化一些特色栏目，而不仅仅是各个栏目页数的增多。新闻的比重太大了，而且新闻基本早就了解，所以在杂志上太多就显得多余了。音乐台的CD感觉有些差，为什么不介绍欧美及日韩歌曲推荐的演唱者啊？另外歌曲不一定要是游戏的，好听就可以！

> **阿婆：**汪同学的意见都很中肯啊。在强化栏目上面我们现在的确还是做得不够，这也是《游戏城寨》目前在大家眼中是一本毫无特色的刊物的原因，我们也会针对这个问题做出改变的。音乐台的这个问题由来已久，十来首歌确实是无法在两页的容量内一一作出介绍，少了哪一个都会有读者觉得不好，玛鲁斯会尝试在下一期以点带面地先介绍一遍整个歌曲的基本信息，尽量做到让大家都能满意。

广东　李煜桓：能不能每期都有一些关于健康生活的小文章呢？因为我们在玩的同时，也要关注一下身体嘛！

> **阿婆：**详见本期的《WebShow》中的“熬夜也要有技巧”，包你熬夜打机不瞌睡。

levelup主题T恤获奖者名单

邮编	城市	姓名	邮编	城市	姓名
150018	哈尔滨市	马翔	361021	厦门市	杨建鑫
063600	唐山市	刘群	121000	锦州市	常源
550004	贵阳市	冯靖	710000	西安市	蔡欢
410073	长沙市	孙诚	330002	南昌市	刘松
030024	太原市	刘新钢	010022	呼和浩特市	罗浩
314400	海宁市	魏国	215300	昆山市	钱奕敏
643000	自贡市	曾亮	030002	太原市	连威
313000	湖州市	朱亚辉	200065	上海市	刘晓东
226001	南通市	陆建华	350008	福州市	林军
310016	杭州市	沈剑平	065000	廊坊市	张国琛
542500	桂林市	胡丰	529300	开平市	谭惠香
610072	成都市	龙章南	215101	苏州市	范潇彬
124000	盘锦市	崔铁	110042	沈阳市	龚宁
721000	宝鸡市	黄婧	317000	临海市	马俊
214151	无锡市	王寅佳	130011	长春市	李赫
264005	烟台市	陆晶	710126	西安市	王欢
614202	峨眉市	袁博	546800	昭平县	李健
150070	哈尔滨市	吴博林	744100	华亭县	刘念
362000	泉州市	薛小湃	125100	兴城市	张宇
537000	玉林市	吕由	366000	永安市	陆宇凡
112000	铁岭市	杨铮锐	537500	容县	高山
317605	台州市	郑煌遐	510700	广州市	陈子俊
400012	重庆市	梅洋	230001	合肥市	王陆星
210049	南京市	李昀鹏	215600	张家港市	赵陈磊
530012	南宁市	黄军龙	451450	郑州市	孔磐

闲言碎语　终极火星帖

[主题]意大利太可惜了，其实只差一点点，大家来谈谈看法
[发帖时间]2006-9-8 15:42:00
[楼主]wangkyu
我刚看的电视直播，太可惜了，最后巴乔那个点球罚失了，不然意大利还是很有希望了，巴西终于拿到4次冠军了。

shanghaiwky：楼主肯定受了很大的打击……
pkchenwang：告诉你，8年后意大利最后没输点球。
longxihiro：楼主是那个时代到未来来的人？
冰封の铃兰：这人凉宫看多了……=。=
wangkyu：凉宫是什么东西？我可从来没看过，我喜欢看G高达！石破天惊拳！
WE_DL：楼主是刚刚苏醒过来的植物人，G高达的首映时间也是94年……
syusukeX：不知LZ看了没有，昨天晚上的现场直播，马拉多纳连过5人，好帅哟……
linantini：向94年的LZ致敬！时间为什么在你身上停止了12年？悬念有待解开；

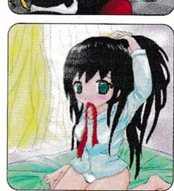
[注]1994年美国世界杯，意大利靠巴乔的神勇打进决赛。在与巴西队的点球决胜中，巴乔将点球打飞，意大利的梦想因之破灭。楼主发帖时间是2006-9-8 15:42:00，还说是刚看的电视直播……创意也罢，火星也罢，着实娱乐了大家一把。

幻梦涂鸦坊









本期坐客涂鸦坊的小画手是被网友爱称为猴子的竹本人猿，他对painter的运用别有一番技巧，干净、清新、可爱的风格收到了不少网友的好评，这期就选登几张他的作品给大家欣赏。

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID　sasuke899
年龄　17
爱好　游戏、动漫
自我介绍：本来超级喜欢NDS的游戏，偶是个任饭哈。喜欢NDS游戏的朋友可以跟我交个朋友哈 ^o^QQ：195522591
出没区域：猪笼城寨、NDS 区

ID　电
年龄　17
爱好　游戏、看美女
自我介绍：我只有PS2，所以我只爱TVGAME！
出没区域：电视游戏专区

ID　月夜见
年龄　20
爱好　历史记录片、旅行、ACG、汽车驾驶
自我介绍：喜欢历史，假期喜欢出门旅行，脚步遍及全国，ACG方面我是杂食型，对考据有点喜好。
出没区域：主要是漫区，偶尔去游戏区逛逛

ID　拉克丝的基拉
年龄　16
爱好　因为没有主机只能来猪笼撒水
自我介绍：游戏最爱 FE，动画最爱 SEED
出没区域：居无定所到处乱飘……主要在猪笼潜水

ID　link0079
年龄　22
爱好　游戏、电影、音乐、手办
自我介绍：非典型 ACG，是涉谷系的男生
出没区域：猪笼城寨、原创区

ID　KK 枫
年龄　19
爱好　游戏
自我介绍：游戏最爱MGS、FF，动漫最爱高达系列
出没区域：能有水的地方都我都可能出现

本期宝贝——jenny



昵称： jenny
血型： A
身高： 165CM
星座： 金牛座
籍贯： 杭州
职业： 产品经理
毕业院校： 杭州艺术学校
爱好： 旅游、电影、逛街、舞蹈
最想拥有的游戏机： NDSL
最喜欢的电影：《罗马假日》《天使之城》
E-mail： jenny535@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择“事务申请”，在文本框的第一行写明“参与／推荐游戏宝贝”字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

精彩签名秀

DMer：
法国外长塔雷兰・贝里戈尔对有名的咖啡的赞美：“恶魔般的漆黑，地狱般的灼热，天使般的纯洁，爱情般的甜蜜”

心无ぇ天使：
我是心无ぇ天使，穿越了千年的轮回，降临在这个充满苦难的世界上。想要一个不大的地方，有那么一个人，可以照顾我，可以陪我笑，陪我哭，可以陪我一起看夕阳…………这是我的小小愿望，真的很小，很小……没有人会记得我，记得我也曾经来过……

只说一点点：
很多人的悲哀就是不知道自己在悲哀什么
很多人的麻木就是因为这世界太让他失望
什么也不能说明一切
什么也不能……

天蓝色：
鱼对水说你看不到我的眼泪，因为我在水里。水说我能感觉到你的眼泪，因为你在我心里。

wesker1028：
人离得再远，拉不断心的距离，心离得太远，却拉不回人的距离

暗翼霜刃：
曾经有个女孩子要与我共赴黄泉——你再不还我钱，我就和你同归于尽！
曾经有个女孩子要与我相约到下辈子——想追求我？下辈子吧！
曾经有个女孩子肯为我而死——跟你在一起，我宁愿死！
——以上言语事件和本人并无关系仅供娱乐而已

devilmay：
缘起缘灭，缘浓缘淡，不是我们能够控制的。我们能做到的，是在因缘际会的时侯好好的珍惜那短暂的时光。
带着一根烟浪迹天涯……

吴双：
上联：灵枝绽放独树一帜
下联：百家争鸣与众不同
横批：天下无双
尘土飞扬，铁马军戈，夕阳斜下，把酒黄昏，一统天下，霸业终成，举世，无双

levelup音乐台曲目 VoL.15

Voice NO.03

◆演唱：新居昭乃 ◆出处：《Macross Plus》

很不客气地说，动画给人留下印象最深的不是那激壮的爱情，而是这首清澈人心灵的《Voice》。很多年以后再听此曲时，故事、人物都已经模糊了，只能跟随着Voice低吟浅唱，迷幻空灵。

Wo Qui Non Coin NO.04

◆演唱：多田葵 ◆出处：《COWBOY BEBOP》

《COWBOY BEBOP》中的插曲，爱德的歌，听起来非常飘逸，日法双语的混唱。就感觉一盆清水淋在身上，清新欢快，而听后却让人觉得有一丝悲伤，因为从歌中完全听不出爱德那古怪而可爱的声音，了解《COWBOY BEBOP》的同学大概有印象：在无处可归时，独自在断壁残垣之中用白粉笔画出一方土地，是自己儿时的床铺？夕阳下一片金色，惟有风吹过。

原文	翻译
仆(ぼく)の 小犬(こいぬ)が いなくなった 白(しろ)い 足(あし) 白(しろ)い しっぽ ずっと 一绪(いっしょ)だったのに	我的小狗不在这了 它有着白色的爪子和白色的尾巴 我们曾一直在一起
仆(ぼく)の 小犬(こいぬ)が いなくなった 白(しろ)い 耳(みみ) 白(しろ)い 背中(せなか) いつも 一绪(いっしょ)だったのに	我的小狗不在这了 它有着白色的耳朵和白色的脊背 我们曾一直在一起
仆(ぼく)は 乾(かわ)いた 泪(なみだ)で 每日(まいにち) 暮(く)らしてる 早(はや)く 归(かえ)て来(き)て	我的泪已干涸 每天我都希望它 快点 回来
雨(あめ)の 日(ひ)も 风(かぜ)の 日(ひ)も 每日(まいにち) 散步(さんぽ)して あげる	下雨也好，刮风也罢 每天都出去散步
だから 早(はや)く， 早(はや)く 归(かえ)て来(き)て	所以，快点 快点回来吧

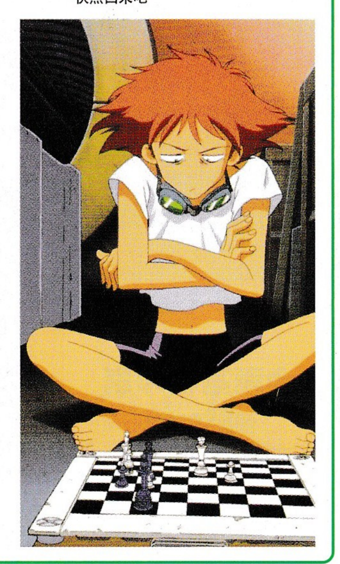
j'eu suis sa mosokona
wichet de bous sobleu
que se apusizi lepou zi ne
j'eu mi si tu lamour, tu lamour chet moi
hmm-hmm

j'eu suis sa mosokona
ruchet de bous sobleu
que se apusizi lepou zi ne
j'eu mi si tu lamour, tu lamour chet moi
hmm-hmm

adetu la mien ka fe tu notra
abelru hii ri soa
a lamour
ma-mii...

andetu la rien ka fe tu notra
abelru hii ri sora
a lamour

j'eu me tu lire ti la me tushe kyuela
j'eu suis sa mosokona
wichet de bous sobleu
que se apusizi lepou zi ne
j'eu mi si tu lamour, tu lamour chet moi
hmm-hmm
j'eu suis la mo saa (ahh ahh...)





菅野洋子小特辑

菅野洋子资料：

菅野洋子生于日本宫城县。当她还在早稻田大学中就读的时候，她的专业音乐生涯就已经开始了。1987年她加入第一个乐团“Tetsu100%”当键盘手，一直到1989年该团解散。88年菅野进入光荣公司，并且为他们制作了许多早期PC平台上历史模拟游戏的音乐，如《信长之野望》及《大航海时代》等等。1994年，她独力完成了生平第一张动画音乐专辑《Macross Plus》，同年她离开光荣公司，并且以身兼作曲家、编曲家以及音乐制作人的身份，从事动画、真人电影、纪录片的配乐，以及艺人专辑的制作。除了她个人的作曲活动之外，菅野洋子也是位多产的编曲家和演奏者。她的职业生涯中，曾参与了三、四十张日本流行音乐、数个电视节目以及一些动画歌曲的编曲及演奏工作，不过，动画音乐仍是她最主要的作品。菅野洋子的演奏活动大都是以钢琴为主，不过她似乎也能弹奏所有的键盘乐器，例如钟琴、手风琴以及大键琴等等。

她的曲风惊人地丰富且千变万化，不管是任何型式，或者属于任何文化的音乐，她都能轻易地创作出来。在菅野洋子的身上，亚、欧、北美、南美的音乐全都融合在一起，这些音乐以各种不同的风貌呈在菅野的曲子中，从交响乐到爵士，从歌剧到流行曲，从原音到电子声，从传统到现代，都是菅野洋子恣意挥洒的范畴。更不可思议的是，虽然横跨了如此广泛且大相岐异的音乐领域，菅野专业而高超的作曲技巧却丝毫不受影响。《COWBOY BEBOP》、《罗德岛战记 英雄骑士传》、《天空之艾斯嘉科尼》等等的曲风各异，但都给动画迷和乐迷们留下了很深的印象。

奇迹之海 NO.05

◆演唱：坂本真绫 ◆出处：《罗德岛战记 英雄骑士传》

奇幻大地，绮丽风云，《奇迹之海》真的带给了我们一个奇迹，一开篇那段印度式的咏唱直接把听者带到了一个异域，其宏大的史诗场面顿时让人心领神会，坂本真绫的演绎堪称完美。

月之茧 NO.06

◆演唱：Gabriela Robin ◆出处：《Turn A 高达》

这里推荐的是《月之茧》的法语版，大开大盍，跌宕起伏，Gabriela Robin曾多次参与动画歌曲法语版的演唱，在曲中俨然是一个正处在高亢状态的女王。同时也足见在挑选歌手方面，菅野也绝对是惠眼识珠，她对声线的美学造诣和敏感度不亚于在乐器使用搭配的锤炼。

Colors in Bloom NO.07

◆演唱：及川リン ◆出处：《蜂蜜与四叶草》电影版

曲风十分符合作品的原味气息，俏皮的电子乐，介于摇滚和Hip-Pop之间的风格，十分跳脱活泼，干净之极，说菅野大神的全音域制霸果然是正确的。

Lonely NO.11

（网友中国战神点播） ◆演唱：NANA

来自于非洲加纳的NANA出身于一个富有的家庭，但是父亲在他小时候离他们而去，母亲带着年幼的NANA定居到了德国。肤色的歧视，家庭的破碎，使得NANA从小就在压抑的环境中生存。这首LONELY是他最有名的作品，也是最感人的作品之一。在这首歌曲中，爱情的失败，世事的的无奈，人与人之间的勾心斗角，都被他赤裸裸的展露在你面前。动情处的伤心呐喊，颓废时的无奈低吟，节奏布鲁斯，跳舞音乐，HIP HOP结合的天衣无缝。这也是惟一一首让我一遍一遍听却百听不腻的歌曲。



Say yes NO.10

(网友幽 winds 幻雨点播) ◆演唱：Chage&Aska ◆出处：《101 次求婚》

推荐理由：很感动的一部片子，很感动的一首歌，我一辈子的衷爱。
祝福的话：希望每个人都有属于自己的真爱

原文

余计な物など无いよね
すべてが君と仆との　爱の构えさ

少しくらいの嘘やワガママも
まるで仆をためすような　恋人のフレイズになる

このままふたりで梦をそろえて
何げなく暮らさないか

爱には爱で感じ合おうよ
硝子ケースに并ばないように

何度も言うよ　残さず言うよ
君があふれてる

言叶は心を越えない
とても伝えたがるけど　心に胜てない
君に逢いたくて　逢えなくて　寂しい夜
星の屋根に守られて　恋人の切なさ知った

このままふたりで朝を迎えて
いつまでも暮らさないか

爱には爱で感じ合おうよ
恋の手触り消えないように

何度も言うよ　君は确かに
仆を爱してる

迷わずに　Say Yes　迷わずに

爱には爱で感じ合おうよ
恋の手触り消えないように

何度も言うよ　君は确かに
仆を爱してる

Say Yes

翻译

在和你一起渡过的日子里根本没有所谓多余的东西
这一切都算是我俩恋情的内容

纵然也有些小小的谎言与任性
但是　那些都是为了试炼我和情侣之间的游戏

为何不让我俩就这样地　把梦都放在一起
自自然然地　开始一起生活

为了想感受到爱就必须也以爱来回报
可千万别把它存放在玻璃盒中

要我说多少次都可以　我要全都说出来
你的倩影永远围绕在我四周

言语的力量　是无法超越内心的
虽然非常想要说给你听　但终究没法完整地表达出心中的意思

在那些想要见你却见不到你的寂寞夜里
身处在星空筑起的屋顶下我明了了什么叫做属于情侣们的忧伤

为何不让我俩就这样地　一起来迎接每个早晨
永远在一起　永远在一起生活

为了想感受到爱就必须也以爱来回报
别让我们忘掉了置身在恋爱中的感觉

要我说多少次都可以　我想你是真的在
你是真的在爱着我

不要犹豫了　Say Yes 不要再犹豫了

为了想感受到爱就必须也以爱回报
别让我们忘掉了置身在恋爱中的感觉

要我说多少次都可以　我想你是真的在
你是真的在爱着我

Say Yes



声优堂

结城比吕(Yuuki Hiro)

原名：露崎照久
性别：男
生日：1965 年 2 月 13
籍贯：东京都大田区
身高：163CM
血型：B 型
星座：水瓶座
兴趣：开车、电影
喜欢的食物：蟹、寿司
讨厌的食物：芹菜、腌梅子
喜欢的女性类型：冈田奈奈那类型的女性
讨厌的女性类型：粗俗的女性
喜欢的动物：大象和海豚
现在最想要的东西：一双翅膀

主要角色：
《仙界传 封神演义》——太公望
《白色猎人》——月夜野臣
《新世纪福音战士 EVA》——日向庚
《少女革命》——迪奥斯
《安琪莉可～白翼的记忆～》——马歇尔
《霸王大系龙骑士》——亚迪
《地球防卫企业 达佼・卡特》——墨田洋介

结城比吕有着未脱童稚又偏向少年的清朗声线，可谓超越了他的年龄界限。因此他一直饰演一些可爱、开朗又乖巧的“弟弟型”角色，并且凭借他自身的外形条件，成为了偶像声优中的明星。《白色猎人》中的月夜野臣，《少女革命》中的迪奥斯都属于他拿手的美少年类型。而在《仙界传 封神演义》中，结城比吕一反温顺可爱的形象，饰演了颇为热血的主角太公望，将角色插科打诨的外表与内心的坚强成熟融合起来，给观众留下了较深的印象。而在《高达 08MS 小队》中，他则饰演同主人公一同踏上地球战斗的小兵米琪，本期选录的就是他在《热砂战线》一集中的精彩演出。

(请结合音乐台的 CD 欣赏)

シロー：さすがに豆料理はのどに引っかかるな
西罗：不愧是豆类的饭菜，一吃就停不下来了。
シロー：お、おい、自分でやるから
西罗：喂，我自己来就好了。
キキ：料理、结构いけただろう?
姬奇：饭菜做得还不赖吧?
シロー：うまかったけど、でもなあ、お前何时まで
西罗：虽然做得很不错，但是你要等到什么时候……
ミケル：队长、何时までなんですか?
米琪：队长，到底要等到什么时候?
シロー：さあな
西罗：谁……知道啊?
ミケル：もう今日で五日目です、この作战は三日が目处だったはずじゃないですか?
米琪：今日已经是第五日，这次作战不是预定三天的吗?
シロー：ああ、いい加减シャワーでも浴びて、冷たいビールをぐいっとやりてぇよな、この暑さまったくおかしくなる
西罗：真想好好地洗个淋浴，喝杯冰镇啤酒啊，这么热，实在难以忍受。
ミケル：俺、俺！もう我慢できません！こんな所にじっとしてるなんて、手纸を书いたって、出せやしないんだ！BBが待ってるというのに、クソ！クソ！！
米琪：我……我……已经不能再忍受了！待在这种地方什么事也不干！即使写了信也寄不出去！BB 还说在等我，可恶，可恶！
シロー：ミケル
西罗：米琪……
キキ：公私共々、いろいろ问题抱えてるんだね
姬奇：在公在私……都有不少问题呢。
シロー：どういう事だ?
西罗：怎么回事?
キキ：ねぇ、手纸なら私が届けてあげるからさぁ
姬奇：喂，信的话，我来帮你寄好了。
シロー：手纸?
西罗：信?
キキ：行って来てあげるって、本队に届ければいいんだろう?
姬奇：要寄出的话，送到主力部队那里就行了吧?
キキ：私の仲间には暇な连中もいるしさ
姬奇：我的同伴里也有不少闲人啊。
ミケル：キキ……
米琪：姬奇……
シロー：おい、ちょっと待て
西罗：喂，等一下！
キキ：何よ?
姬奇：什么啊?
シロー：もうそのピクニック气分はやめてくれ
西罗：别再带着那种郊游的心情了。
シロー：俺たちは气分で动くんじゃない、命令で动くんだ
西罗：我们不是意气用事的，要服从命令！
キキ：私たちは私たちの都合で动いてるんだ、あんたに指图される觉えはないよ
姬奇：我们想做什么就做什么，用不着你来指挥吧。
シロー：协力は感谢するが、出过ぎた真似はやめてくれ
西罗：很感谢你帮忙，但请别多管闲事。
キキ：出过ぎた真似だって！?
姬奇：你说我多管闲事！?
キキ：手纸を出しちゃだめだって命令が下りてんの?
姬奇：有命令说不能寄信吗?
キキ：手、いつまで握ってんのよ！
姬奇：你要握到什么时候啊！
シロー：こいつ何ひすってるんだ?
西罗：这家伙干嘛歇斯底里啊?
キキ：ひすをおこしてるのはシロウの方じゃない！
姬奇：歇斯底里的……是西罗你吧！
キキ：バカ
姬奇：笨蛋！
ミケル：队长！どうしてもっと优しくしてやれないんですか?女の气持ち全然分かってないじゃないですか！
米琪：队长！为什么不能在温柔点呢！?女人的心意你一点都不了解吗?！
ミケル：恋したことないんですか?
米琪：没谈过恋爱吗?
ミケル：女の时计なんか大事そうに持ってて！
米琪：那为什么还保存着那个女人的表呢?
サンダース：ミケル！
山达斯：米琪！
ミケル：片思いしかしたことがない人なんですか?
米琪：除了单恋就没试过别的了吗?
シロー：お前に言われたくはない！
西罗：我不想听你的指责！
シロー：分かったような气になってるのは、お前の方だろう！
西罗：一知半解的人……是你自己吧！
ミケル：分かろうとしない奴よりましです！
米琪：那也比不想去明白的人好！
サンダース：ミケル！
山达斯：米琪！
ミケル：分かったところで、气持ちを传えるのはもっと难しいんです！
米琪：就算明白了，要表达心意却艰难得多！
ミケル：あなたは、最低です！
米琪：你……最差劲了！
サンダース：もういい、もう十分だ！
山达斯：行了，已经够了！
シロー：ああ、それもいいだろう、俺はもどる
西罗：啊，那也好，我先回去了。
サンダース：ミケル、お前はモビルスーツに乘れ、俺と交代だ
山达斯：米琪，你来驾驶机动战士，和我交换。
ミケル：そんな事
米琪：那样的话……
サンダース：今のお前にこれを任せといたら、8 小队は全灭だ！
山达斯：如果把这东西托付给现在的你，第八小队就会全灭了！



因为版面有限，更多的歌词请到 bbs.levelup.cn 的音乐区查询，望读者朋友们见谅。



大寨门 天下玩友是一家 vol.15



吉祥天： 在此先祝风间仁和风嫂白发齐眉，儿孙满地，风嫂真是个大美人啊，风哥有福了！

玛鲁斯： 一天到晚感叹人生的仁哥终于步入"婚姻"这人生第二大阶段，衷心祝福仁哥仁嫂生活幸福美满，百年好合！早日进入培养小风间仁的第三阶段吧^^

六段音速： 我谨代表我自个，祝风哥、风嫂幸福美满、百年好合。（又有喜糖可以吃了的说）

兰姆： 热烈庆祝风间仁同志脱离"独身"行列，谨祝白头偕老。

Hikaru： 写这段寄语的时候，我和风兄风嫂远隔千里，希望我的真心祝福可以弥补缺席之憾——祝你们百年好合，生活和工作都顺利，那小风间仁早点造出来，咳咳，也早点成材。

XUN： 仁哥快回来吧！！我们都盼着喝你们的喜酒呢！

玛鲁斯

Ⅰ "我从不说真话。"——这个悖论至今还在困扰着数学家和逻辑学家，咱不想那么深，"装孙子"理论同样适用于这句话，诸如"我从不装孙子"、"干嘛要装孙子"、"什么是装孙子"之类的，但给人听到，恐怕大部分都会说："装！"所以，人人都是孙子。

Ⅱ 《天诛 千乱》整体感觉还不错，游戏流程看样子很长，玩了9个任务后进度显示才6%，这下暗杀瘾可算要过足了。不过还是忍不住发些牢骚：服装和饰品设定固然新奇，可完全当作收集品就没多大意义了，如果"穿着布鞋走路声音就会小些，穿白色衣服就会容易被敌人发现"等等能够实现，那就好玩多了；另外对本作对整个系列的改变还是不够痛快，既然已经强化了敌人听觉、嗅觉等的感应，其他方面为什么不做得更细些呢？每当我看到影子清晰地投在地面上，就会想敌人会不会看见影子也会产生一些警惕？明明是放在桌子上的饭团，你站在桌边顺手一抄不就拿到了么，还非要跳到桌子上弯腰才能拣到……看来忍者到了次世代，还是一样没大脑啊。



Ⅲ 在玩美版《FF12》时彻底晕了，忘了初期是没有开启Gambit设定的，结果我让梵走到敌人身边一直等着，等着……

吉祥天

◆ 我承认我天天回家吃饭后就马上打游戏，我承认我迷上了《战国BASARA2》，我承认我超级喜欢用伊达政宗消灭敌人，我承认我同样超级喜欢用长曾我部元亲的BASARA技耍帅！……甚至最近连做梦都是梦见自己拿着长曾我部元亲去砍人，结果报应来了：在某天中午小睡片刻时，我梦见我操纵着元亲砍人，突然宫本武藏乱入两三下就把我的血砍剩3点了！明明BASARA是满的，但我不管怎么按O键BASARA就是放不出来，眼看宫本冲过来了……！这时，梦醒了……太沉迷不是一件好事啊……



▲ GOGO！ANIKI！！

◆ 政宗大人已经升级到满级了，基本现在是天下无敌，十秒内敌人必死的状态，于是就想去打"大武斗会"，但才打到第十一关时我就连忙把手柄扔给朋友，因为可怕的"本多高达"飞出来了……最后我还是放弃了"大武斗会"……

Hikaru

☆ 10月7日风间仁的婚礼，因为工作上的原因没能去大连参加。这种一生只有一次机会的事，其实应该把工作放在一边，无论如何也要去看看，但我就知道，凡是我准备出门旅行的时候，工作上必有变故——这次是恰好赶上本期提前交厂，掌机频道又要调整数据库。其实这些借口呢，也都是装孙子。说这杂志交厂和升级MySQL离开我就玩不转了么？非也，只是我放心不下。说这放心不下难道不是一句空话么？非也，我不光是坐在椅子上看大家做杂志、发新闻、升级MySQL，总还要尽那么一点绵薄之力。说这点绵薄之力，多之不多，少之不少，你丫不尽也罢——干脆，抛开这些，去朋友的婚宴上一醉方休，行不行？也不是不行，但这一醉之后，无非是大笑或者痛哭，第二天肚子脑袋一齐不舒服，这也未必就给朋友带来多少快乐，何必呢。再说，离开未竟之业，我觉得不踏实兼不舒服——来，皆さん，尽管骂我装孙子吧——说人生不如意者十之八九，这句话纯属放屁，应该说：人生不如意者百分之百。但是——希望风兄和风嫂将来可以证明我说的都是胡话，希望他们俩例外，过得到美满的生活。哈哈。

风间仁

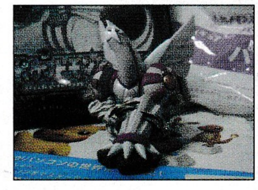
■ 10月7日，农历八月十六，在这个老人们说是好得不能再好的日子里，俺和心爱的妻子在家乡大连举行了婚礼，从此正式加入了"已婚男子"的行列。在完成人生第一大事之后，俺的下一目标是制造小风间仁:-)

■ 此次的东京之行使俺受益匪浅，也积累了不少经验，相信下次能够更好地为大家进行现场报道。

兰姆

△ 某日午饭时，某人说外地运来些杂物需要援助搬至她家楼上。遂与其签下不平等条约：饭，n顿，方才同意协助之。过去一看，发觉确实不平等，我亏了，这家伙居然什么都运来了，两大箱子：杂志、漫画、CD、DVD…电脑，甚至还有一排蜡烛！

△《口袋妖怪 珍珠》限定版入手，手办比想像中的小太多了（-_-b），但还算精致。算起来，玩《口袋》已经将近9个年头，利用课余与同学联机交换的情景仿佛还历历在目，感谢这么多年来该系列游戏给我和我的朋友们带来的无限欢乐。

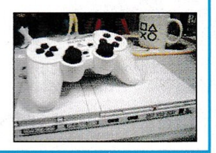


△ 趁着国庆"长假"总算是回家了一趟，第一天奔回去，第二天又奔了回来，时间虽短，但好歹还是和家里人团聚了一回。

六段音速

○ 第二次购买PS2，第一眼就看中了白色的77000型，洁白无暇的机身加上纯白的手柄，真的是百看不厌啊！为了能发挥平板电视的效果，还专门购买了一条影像色差输出线。兴冲冲的抱着主机奔回家，打开电视，插好五颜六色的输出端子，结果却发现少了一根至关重要的电源线……

○ 我们经常对自己身边的幸福置之不理，而情愿在虚无缥缈的未来之间患得患失……十一七天假期，各位读者大人过得如何呢？中秋节在享受愉快假期的同时也别忘了给亲朋好友、特别是父母送上自己的祝福，就算不能陪伴在他们身边，一个问候的电话一样可以带来无尽的温暖。



XUN



◀ 我个人在"《FF》系列"最喜欢的女角色，法里斯。

◇ 12年前的回忆又回来了～！《最终幻想V》是自从上初二的时候通关一次之后就一直没有碰过的游戏，最近刚刚在GBA平台上移植的复刻版之后，又想起了当初的美好回忆，沉醉在游戏中。但是本作的剧情已经忘得差不多了，到时候要慢慢地重温一下。另外预定11月31日发售的《最终幻想VI》是来到编辑部之后玩了一次，也是这个系列通关次数最多的一作（个人心目中的神作），希望再次给我带来一些意外的惊喜。话说回来今年已经玩上了3款"《FF》系列"正统作了，如果再加上《VI》的话可以玩到4款正统作品，明年就期待一下次世代主机平台上的《FF》作品了。

新作发售表

汇率 2006.10.09

100 美元	794.03 人民币
100 日元	6.6563 人民币
100 欧元	996.13 人民币
100 港币	101.59 人民币



网站调查 PS3价格下调后，您对PS3持怎样的新态度?

名次	投票选项	票数
1	价格还是偏高！保持观望	242 票
2	降价太好了，有购买 20GB 版本的打算	130 票
3	仍然打算购买 60GB 版本	105 票

截止 10 月 9 日以前

近期导游

分裂细胞 双重间谍



育碧公司的王牌大作《分裂细胞 双重间谍》即将于本月内登陆PS2、NGC、Xbox以及Xbox360平台，新作最突出的特点在于玩家拥有剧情的选择权，是否扣动手中的扳机将决定故事的走向。其中，次世代版本更是毫无疑问地成为众玩家关注的焦点，因为除了能在游戏中领略潜入乐趣的同时还能享受一番强劲的视觉冲击。

皇牌空战 X 诡影苍穹

备受瞩目的PSP版《皇牌空战X 诡影苍穹》即将在本月内成为玩家的囊中物，本作除了能让玩家在掌机中傲视苍穹外，还首度增加了改装系统，玩家可以对战机的引擎、机翼、装甲、武器和座舱五部分着手改装，"皇牌机师"们应该早已跃跃欲试了。





天地之门 2 武双传



因为有着中国传统的武侠风格以及同步发售中文版的缘故，PSP 版的《天地之门2 武双传》也理所当然成为近期内颇受玩家关注的游戏，这款续作最大的特点即是双主角系统，男女主角不同的攻击方式让游戏的战略性远胜于前作。

风雨传说

如果不出意外，几经延期的 NDS 版《风雨传说》也终于能在月底与玩家见面了。需要玩家亲自动手（触控操作）的料理系统、新的"营地对话系统"、更强调战略的"3on3 LMBS"系统、"兽人化"变身系统等等，如此丰富的新玩法相信能一洗之前玩家对于在NDS上勉强使用全3D画面的担心以及延期之怨念。





硬件贴士

PS2 的手柄型号

通常我们会在PS2 手柄背面看到标有"H"、"M"或"A"的字母，它们之间的区别在于：

H："High-Quality"的缩写，手柄芯片为SONY原厂制造，电路版排线接口采用活动卡口式，通常附机赠送，质量高，用料较好。

M："Make Experiments"的缩写，是SECI为降低成本请生产厂家对H柄进行改良，只作少量生产，旨在收集反馈意见以便进一步改进。

A："Amalgamate"的缩写，是SECI根据消费者对M柄的反馈意见，对手柄进行改良后的最终型。

D-sub 与 D 端子

最近大家在选购电视机时，经常会在宣传单上看到"D-sub"的字眼，但大家千万不要误认为这个"D-sub"可以用来连接日版 Xbox360 赠送的 D 端子线，D 端子是日本国内使用的一种色差标准接口，而D-sub接口是VGA 端子的另一种叫法，因为 VGA 接口是一种D 型接口。

2006 年 10 月 15 日 -2006 年 11 月 19 日

PS2

2006 年 10 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
19	足球小将	キャプテン翼	NBGI	SLG	6800 日元
19	Gift -prism-	Gift -prism-	Sweet	AVG	6800 日元
24	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99 美元
26	转生学园 月光录	转生学园 月光录	Asmik Ace Entertainment	AVG	6800 日元
26	水之旋律 2～绯色记忆～	水の旋律 2～绯の记忆～	Kid	AVG	6800 日元
26	新世纪 GPX3	新世纪サイバーフォーミュラロードトゥザインフィニティ 3	Sunrise	RAC	6800 日元
26	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	5800 日元
26	乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	NBGI	ACT	6800 日元
31	最终幻想 XII（美版）	Final Fantasy XII	Square Enix	RPG	49.99 美元
31	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	39.99 美元

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2	疾驰赛马 纯血世代	ギャロップレーサー インブリード	Tecmo	SLG	4800 日元
7	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99 美元
7	海豹突击队 联合攻击	SOCOM：U.S. Navy Seals – Combined Assault	SCEA	FPS	未定
7	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
9	舞-乙HiME 少女舞斗史!!	舞-乙HiME 乙女舞斗史!!	Sunrise	FTG	6800 日元
9	I"s Pure	I"s Pure	Takara Tomy	AVG	6800 日元
14	雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	39.99 美元
16	战国无双 2 帝国	战国无双 2 Empires	Koei	ACT	4280 日元
16	魔法老师!？第3课时~恋爱、魔法与世界树传说!	ネギま!？ 3时间目~恋と魔法と世界树传说!	Konami	A·AVG	5980 日元
16	火影忍者 木叶之魂	NARUTO-ナルト-木ノ叶スピリッツ!!	NBGI	ACT	6800 日元

PS3

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
11	抵抗：灭绝人类	RESISTANCE～人类没落の日～	SCEA	ACT	5980 日元
11	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980 日元
11	宫内三兄弟内藏 SEGA 高尔夫俱乐部	宫内三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB	SEGA	SPG	6800 日元
11	源氏～神威奏乱～	GENJI～神威奏乱～	SCEJ	ACT	5980 日元
11	机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム ターゲット インサイト	NBGI	ACT	6980 日元
11	山脊赛车 7	リッジレーサー-7	NBGI	RAC	6980 日元
14	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	49.99 美元

PSP

2006 年 10 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
16	横行霸道：罪城故事	Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games	A·AVG	49.99 美元
17	皇牌空战 X 诡影苍穹（美版）	Ace Combat X：Skies of Deception	NBGI	STG	39.99 美元
19	天地之门 2 武双传	天地の门 2～武双传～	SCE	A·RPG	4800 日元
19	星象仪 携带版	プラネタリウムクリエイター太平责之监修 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	3280 日元
26	忍道 焰	忍道 焰	Spike	ACT	4800 日元
26	天堂的意志	ヘブンズウィル	Taito	ACT	4800 日元
26	皇牌空战 X 诡影苍穹	エースコンバット X スカイズ・オブ・デセプョン	NBGI	STG	4800 日元
31	极品飞车 卡本峡谷：城市争霸	Need for Speed Carbon：Own the City	EA	RAC	39.99 美元
31	杀戮地带：解放	Killzone：Liberation	SCEA	FPS	39.99 美元

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
7	音乐方块 II	Lumines II	Buena Vista Games	MUZ	39.99 美元
7	海豹突击队 布拉沃火线小组 2	SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA	FPS	39.99 美元
16	恶代官漫游记	恶代官漫游记	Global	TAB	4800 日元
16	数独	SUDOKU 数独	Hudson	PUZ	2800 日元

Wii

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
19	Wii Sports	Wii Sports	Nintendo	SPG	49.99 美元
19	龙珠 Z：电光石火!NEO	Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 2	NBGI	FTG	49.99 美元
19	超级猴球：香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	SEGA	ACT	49.99 美元
19	赤钢铁	Red Steel	Ubisoft	ACT	49.99 美元
19	塞尔达传说 含光公主	Legend of Zelda：Twilight Princess	Nintendo	ACT	49.99 美元
19	Elebits	Elebits	Konami	ACT	49.99 美元
19	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	49.99 美元

NDS

2006 年 10 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
19	激斗!自制机器人	激斗!カスタムロボ	Nintendo	A·RPG	4800 日元
19	连结音乐!翻转线条方块	音をつなごう!グンペイりば～す	NBGI	PUZ	3800 日元
26	pinky:st 闪亮音乐时间	ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックアワー	Dimple	MUG	4800 日元
26	淘金者	ロードランナー	Hudson	ACT	2800 日元
26	风雨传说	テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI	RPG	4800 日元
26	魔法老师!？超麻帆良大战	ネギま!?超麻帆良大战かっとい～ン☆契约执行でちゃいますぅ	MMV	AVG	4800 日元
26	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS	いまさら人には闻けない 大人の常识力トレーニング DS	Nintendo	ETC	3800 日元

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2	胜利十一人 DS	ワールドサッカーウイニングイレブン DS	Konami	SPG	3980 日元
2	星之卡比 多洛奇团登场!	星のカービィ 参上! ドロッチェ团	Nintendo	ACT	4800 日元
9	怪医黑杰克 火之鸟篇	ブラック・ジャック 火の鸟编	SEGA	AVG	4800 日元
16	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800 日元
16	恶魔城 迷宫的回廊	恶魔城ドラキュウ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	ACT	4980 日元

X360

2006 年 10 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
17	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99 美元
24	梦幻之星 宇宙（美版）	Phantasy Star Universe	SEGA	A·RPG	59.99 美元
26	X 战警	X-MEN The Official Game	Spike	ACT	6800 日元
31	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	59.99 美元

2006 年 11 月

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2	全副武装	The Outfit	THQ	ACT	6800 日元
2	Forza 赛车 2	Forza Motorsport 2	Microsoft	RAC	59.99 美元
7	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
7	使命召唤 3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99 美元
12	战争机器	Gears of War	Microsoft	ACT	59.99 美元
14	刺猬索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	59.99 美元
15	死或生 极限沙滩排球 2	Dead or Alive Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99 美元

[城寨小百科]

血红的欲望
——吸血鬼的世界

[levelup 私房话]

装孙子概论

[Web Show]

微软的早餐店

浮游宇宙，临于人心

——刘慈欣作品观感

[看片吧]

时空怪兽的入口



[美优馆]

KYOKO HASEGAWA
长谷川 京子

2006.10B Vol.15 ¥5.80元
ISBN 7-88488-909-9



LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 16 (2006.11A) 10月28日见！